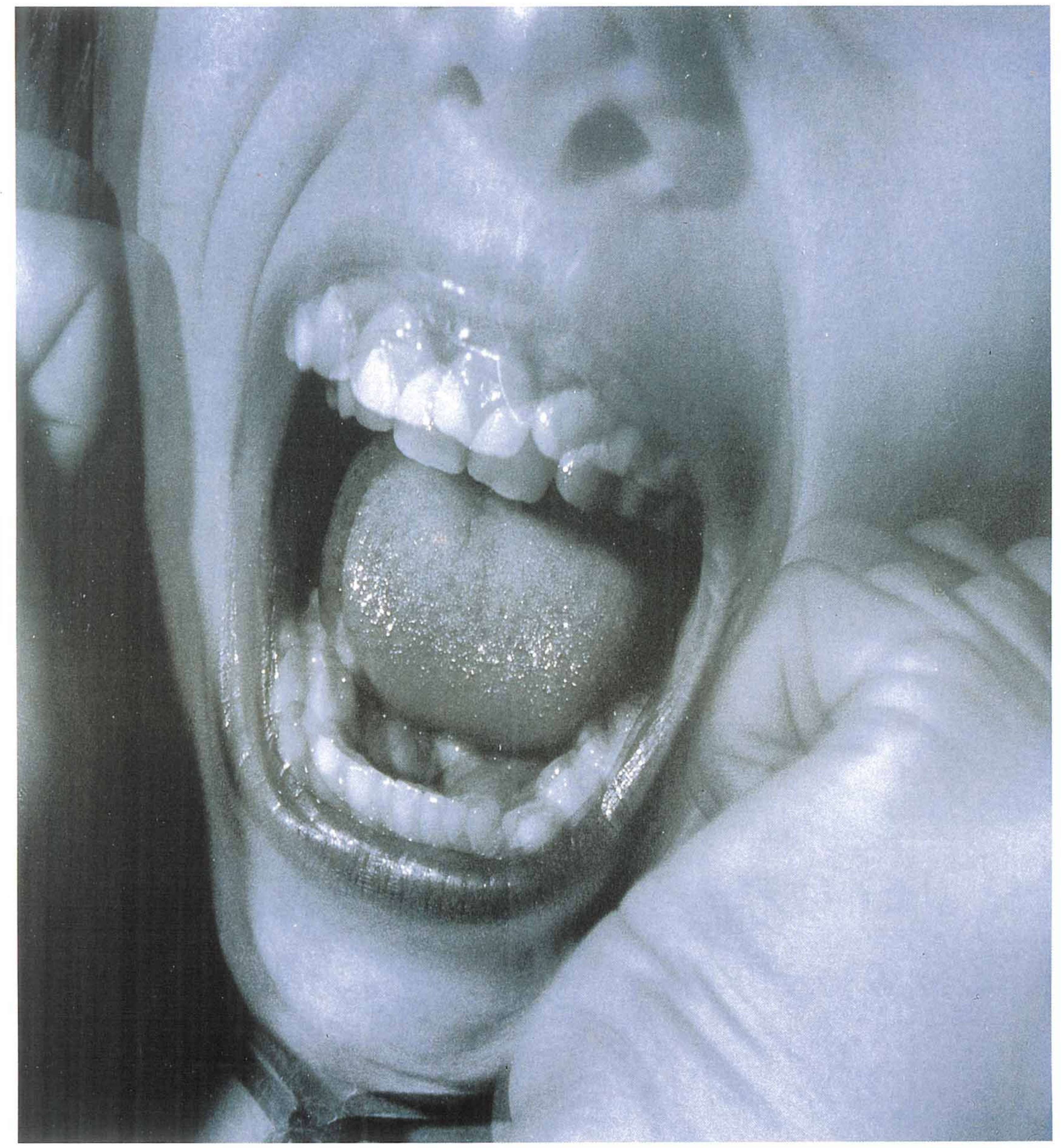


AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 14
INCLUYE
CD-ROM
595 PTAS
MICRO mania
Sólo para adictos
REPORTAJE
Aardman Animations
Maestros de la animación
A FONDO
EF 2000
Escuela de pilotos
Rebel Assault 2
Claves de todas las fases
PREVIEWS
Los juegos más explosivos del 96
Duke Nukem 3D y Time Commando
CMDR: ZOD
Z
Llegan los nuevos Señores de la Guerra
15 años
HOBBY PRESS
8 426239 020312 00014



ENCARTE IMAGEN

PONTE DE MODA







THE 11TH HOUR

The sequel to The 7th Guest™

PC CD ROM





3 Lotes de 50.000 pts.

Entre todos los compradores de productos Virgin durante el mes de Marzo, sorteamos 3 lotes de productos del Coronel Tapioca.



Envianos la tarjeta de registro que hallarás en el interior de los juegos, a Virgin Int. Ent, Hermosilla 46, 2º D, 28001 Madrid.



TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67





Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Elena Jaramillo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XII - Tercera época - Número 14 - Marzo 1996 - 595 ptas.(IVA incluido)

14







Editorial

Cada mes, procuramos mejorar un poco más todos los contenidos de la revista, intentando que se os haga más y más corta, mientras disfrutáis con todas las novedades del mercado. Aquí estamos, de nuevo, con un número muy especial en el que os presentamos lo mejor del panorama internacional.

Como ya habréis podido comprobar, nuestra portada está ocupada por el programa que marca el triunfal regreso de los Bitmap Brothers, «Z». Los creadores de auténticas joyas de la programación, como «Xenon 2» o «Speedball», han echado el resto, durante casi cuatro años, en el desarrollo de unos de los juegos más divertidos, hilarantes, frenéticos y adictivos del año. Pero «Z» no es lo único que podríamos destacar.

También entre las previews de Marzo encontraréis juegos tan esperados como «Warcraft II» o «Duke Nukem 3D». Del último habréis oído mil y una historias diferentes, haciendo referencia a, obviamente, mil y un detalles y rumores distintos. Pero aquí os desvelamos los principales secretos del juego que está destinado a convertirse en el rey de las 3D..., hasta que lleguen otros tan deseados como «Quake», claro.

Asimismo, hemos procurado seleccionar con cuidado los programas que hemos puesto bajo la lupa, para un análisis y puntuación bien detallados. «Wing Commander IV» –sí, ya está aquí–, «Darkseed 2» –también acabó la espera–, «Top Gun», y muchos otros que estamos seguros que os gustarán.

Y mientras decidís cuál de todos estos programas os satisface más, no olvidéis revisar nuestras habituales secciones, ni tampoco paséis por alto un espectacular análisis de simuladores como «Apache Longbow» o «EF 2000» –del que seguiremos hablando en números venideros–, o arcades como «Rebel Assault 2».

Concluyamos ya, por este mes, haciendo una mención especial de uno de los CDs de portada más espectaculares aparecidos en Micromanía. A las demos más interesantes del momento, previews y trailers, como habitualmente, se une un especial de juegos en 3D, donde hallaréis algunos de los más importantes programas jamás desarrollados.

Quizás, y con todo, este número se os haga corto. Nos gustaría que así fuera, para que el próximo mes nos podamos encontrar de nuevo, en el lugar de costumbre.

Hasta entonces, pasadlo bien.

Número a número, intentamos superarnos para ofreceros lo mejor del mundillo del software internacional en el CD. El reto es difícil, pero creemos que lo conseguimos. Y qué mejor forma que demostrarlo que con la inclusión de demos jugables de «Darkseed II», «Earthworm Jim I y 2», «Putty Squad», «Warcraft 2» y los mejores juegos 3D de la actualidad, todos ellos para PC. Para los "Macmaniacos" tenemos demos jugables de la impresionante aventura «The Dig», «Quick Shot» y «Warcraft». Pero ahí no acaba la cosa; en el apartado de las previews podréis encontrar vídeos AVI para Windows de «Bad Mojo» y «Rise 2». Y no podéis perderos el apartado de Ocio, con una interesante demostración del programa SCA para la creación de aventuras.

Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el noveno CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los videos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.



Demos



PC

DARK SEED 2



De nuevo, tendréis que internaros en la zona oscura para salvar a nuestro planeta de los Ancianos que tratarán de quitaros toda la fuerza vital, ya que es la única forma que tiene de sobrevivir.



EARTH WORM JIM 1



Os presentamos la demo de uno de los mejores y más adictivos juegos de plataformas

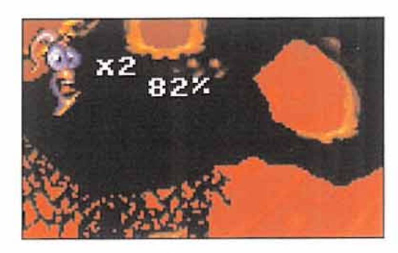


creados hasta la fecha. En él os convertiréis en un gusano armado hasta los dientes y con una cabeza en forma de látigo. El resto será acabar con todos los enemigos que aparezcan en vuestro camino.

EARTH WORM JIM 2

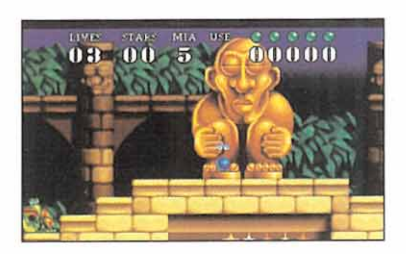


Por si os ha parecido poco la demo del «Earth Worm Jim 1», os ofrecemos otra demo también jugable de la continuación del mismo, en la que nuestro héroe tendrá que seguir pasando niveles llenos de peligrosos enemigos.



PUTTY SQUAD

Los "Putty" son unos curiosos individuos hechos de masilla que han sido capturados. Vuestra misión en este juego de plataformas será rescatarlos, sorteando a los soldados





enemigos. Os recomendamos que probéis los diferentes movimientos, ya que os sorprenderán las cosas que podréis hacer.

WARCRAFT 2

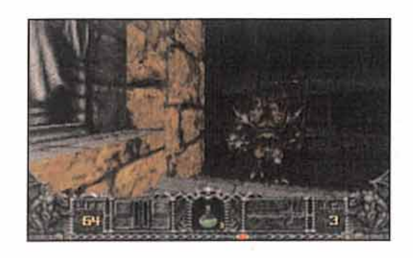


Seguro que todos vosotros conocéis la primera parte de este fantástico juego de estrategia que enfrenta a las razas de los orcos y humanos por la supremacía de la tierra. Os ofrecemos una demo jugable de tres niveles por cada raza de éste, de la nueva entrega llamada «Warcraft 2», en la que se ha mejorado el nivel gráfico con una resolución de 640x480 y con nuevos adelantos técnicos como barcos y aviones.

SELECCIÓN JUEGOS EN 3D

Además de las demos jugables anteriormente mencionadas, hemos realizado una selección de los mejores juegos en 3D que aprovechan al máximo este tipo de gráficos y, por supuesto, todos ellos se pueden jugar. La selección se compone de los siguientes

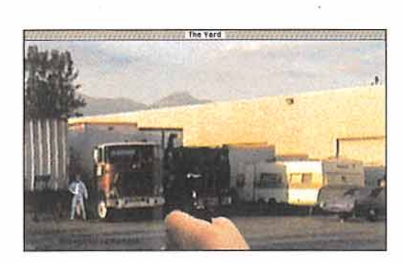




títulos: «Wolfenstein 3D», «Spear of Destin», «Blake Stone», «Heretic», «Hexen», «Descent», «Descent 2», «Rise of the Triad», «Doom», «Terminal Velocity», «Dark Forces», «Tekwar» y «Witchaven».

MAC

QUICK SHOT



Si pensáis que enfrentaros a bandas de peligrosos criminales es sencillo, con este programa podréis entrenaros antes de llevarlo a la práctica. Los enemigos con los que tendréis que acabar y los escenarios están digitalizados, dand un buen nivel de realismo a este arcade.

THE DIG

La nueva aventura de LucasArts también va a estar disponible





para vuestros Macintosh. En ella tendréis que salvar a una lejana civilización oculta en unas ruinas de su propia evolución. La demo es totalmente jugable e incluye una magnífica introducción de gráficos y sonido.

WARCRAFT

Parece que las casas de software, aunque tarde, se están decidiendo a publicar sus juegos de más éxito en versión Mac. Este es el caso de «Warcraft» un mágnifico juego de estrategia en el que podréis elegir entre dos razas, los orcos y los humanos, que lucharán entre sí por la supremacía de la tierra.









BAD MOJO



Cada vez se pueden encontrar en el mercado más programas que incorporan vídeo a pantalla completa.
Este es el caso de «Bad Mojo», una aventura gráfica con actores reales en la que la acción se desarrolla en tenebrosos escenarios que os pondrán los pelos de punta. Os ofrecemos un vídeo de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

RISE 2. RESURRECTION





«Rise 2. Resurrection» es la continuación del arcade de lucha con robots renderizados «Rise of the Robots», en la que tendréis que luchar con 24 ciborgs capaces de desgarrar vuestras carnes totalmente metálicas.
Os presentamos un vídeo de «Rise 2. Resurrection» en formato AVI, o de vídeo para Windows. Esperamos que los disfrutéis a tope.



Os ofrecemos la actualización del programa «PC Fútbol» de Dinamic Multimedia a la versión 4.2, con la que podréis actualizar vuestro programa a la última versión del mismo, con todas las mejoras disponibles.

Ocio



DEMOSTRACIÓN DEL SCA

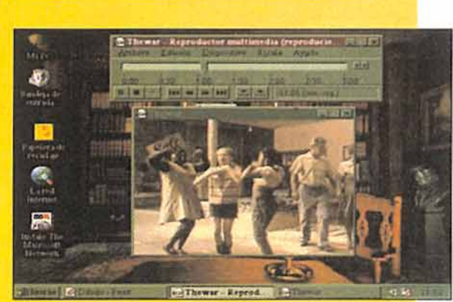
Para los aficionados a la programación de aventuras gráficas, aquí tenéis una demostración de cómo se pueden hacer con el programa "SCA".
Con este sistema de creación de aventuras gráficas, podréis utilizar 256 colores, música, sonidos digitales, animaciones a pantalla completa o controlar el cursor del ratón.

HOBBY LINK 1.13



En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex, en el que podréis encontrar soluciones de los mejores juegos, base de datos de Centro Mail, actualizaciones, juegos Shareware y un servicio de mensajería para resolver vuestros problemas.

THE WAR





«The War» es el título de la última película interpretada por Kevin Costner que narra los problemas de un excombatiente de Vietnam al volver a su casa después de la guerra y la forma en que recibe ayuda de su familia.
Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

INFOFÚTBOL

Con este programa de conexión a Ibertext podréis obtener toda la información actualizada sobre los resultados y noticias del deporte rey dentro y fuera de nuestras fronteras.

Servicio de atención al usuario

(91) 653 73 17

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

DARKSEED II™

Basado en la fantástica obra gráfica de **H. R. GIGER**

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

La continuación de Dark Seed

Regresa su más horrible pesadilla

Más allá de su imaginación

CARACTERÍSTICAS: UNA TENEBROSA OBRA GRÁFICA DE H. R. GIGER, ARTISTA GANADOR DE ACADEMY AWARD™, CREADOR DE LAS TERRORÍFICAS CRIATURAS "ALIEN" Y "SPECIES". DIÁLOGOS Y VOCES DIGITALIZADAS DE MÁS DE 40 PERSONAJES. MÁS DE 75 PAISAJES DIGITALES DE ALTA CALIDAD Y EN TRES DIMENSIONES EN EL "MUNDO NORMAL" Y EN EL "MUNDO OSCURO". SECUENCIAS CINEMÁTICAS DE ALTA TENSIÓN. UN PSICO-TRILLER.





¡UNA AVENTURA DE PESADILLA QUE JAMÁS OLVIDARÁ!

DARK SEED II ES LA CONTINUACIÓN DE LA PESADILLA DE MIKE DAWSON. MIKE SE HA RECOBRADO AL FIN DE LA TERRIBLE DEPRESIÓN QUE SUFRIÓ, PRODUCTO DE SUS PRIMEROS ENCUENTROS CON LOS ANTIGUOS.

UNA VEZ EN CASA, RITA, SU ANTIGUA NOVIA DEL COLEGIO, ES ASESINADA DESPUÉS DE UNA REUNIÓN EN LA ESCUELA SUPERIOR. DESGRACIADAMENTE, MIKE NO RECUERDA CLARAMENTE LO QUE PASÓ ESA NOCHE, INCLUSO PUEDE SER QUE SE VIERA CON RITA... MIKE SE CONVIERTE EN EL PRIMER SOSPECHOSO Y DEBERÁ ESFORZARSE POR DEJAR LIMPIO SU NOMBRE.

ESCARBANDO EN LOS SUCIOS SCRETOS DE SUS VECINOS, MIKE TROPIEZA SIN QUERER CON EL "MUNDO OSCURO", UN LUGAR QUE ÉL PENSÓ NUNCA VOLVERÍA A VER. LOS ANTIGUOS HAN REGRESADO PARA VENGARSE DE MIKE Y DEJAR LIBRE, EN EL "MUNDO REAL", A UN SER MALIGNO QUE DESTRUYA A LA HUMANIDAD.

COMO MIKE DAWSON VD., DEBERÁ LIMPIAR SU REPUTACIÓN E IMPEDIR QUE LOS ANTIGUOS LLEVEN A CABO SU TERRIBLE PLAN.

¿ESTÁ LISTO PARA ESTE ÚLTIMO DESAFÍO?



DISTRIBUTED BY



CYBERDREAMS®

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel.: 541 381 5562. Fax: 541 381 5562.

Distribuido en México por: CSC. Viveros del Rocío, 15. Col. Viveros de la Loma. Tlaneplanta, Edo. de México. C.P. 54080. Tel.: 525 362 5282. Fax: 525 362 5032





El secreto está en la caja

The Pandora Directive

PESE A LO QUE DIGA EL FAMOSO REFRÁN, EN EL SOFTWARE ESO DE QUE "SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS" SE HA DESMENTIDO MILES DE VECES. LA ÚLTIMA, O LA QUE SERÁ LA ÚLTIMA, PRUEBA LLEGA DE LA MANO DE ACCESS, QUE RECIENTEMENTE FIRMÓ UN ACUERDO PARA LA DISTRIBUCIÓN DE SUS PRODUCTOS A TRAVÉS DE VIRGIN INTERACTIVE, A NIVEL MUNDIAL. Y, CON UN SABOR MÁS QUE INTERNACIONAL, SE PRODUJO EL PASADO 15 DE FEBRERO LA PRESENTACIÓN A LA PRENSA ESPECIALIZADA DEL QUE PRETENDEN CONVERTIR EN SU NUEVO ÉXITO. UNA SEGUNDA PARTE QUE, AUNQUE NO APARECERÁ COMO TAL, NO PUEDE NEGAR SUS ORÍGENES. VUELVE TEX MURPHY, VUELVE LA AVENTURA. LLEGA «THE PANDORA DIRECTIVE».

ACCESS
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA





La ciudad, New York.
El día, 15 de febrero de 1.996.
El lugar, Tribeca Screening Room, Manhattan.

Una presentación por todo lo alto, como estreno mundial, se produjo en el segundo piso del restaurante regentado por Robert de Niro en New York, uno de los más reputados en toda la ciudad. Y, ya que la cosa parecía tener ambiente cinematográfico, lo que allí se pudo ver también era la última película interactiva del momento. «The Pandora Directive» es la nueva entrega de las aventuras protagonizadas por Tex Murphy –Chris Jones–, héroe –o antihéroe– de la aclamada «Under a Killing Moon», que se ha acompañado en este juego de un elenco de actores tan espectacular como el reunido en el primer programa.

Lo mejor, aparte del lugar y el juego, fue que también hicieron acto de presentación en la fiesta algunos de los más destacados miembros de tan hollywoodense reparto. Por ejemplo, Tanya Roberts –hay que ver lo bien que se mantiene esta chica– o Kevin McCarthy –toda una institución–.

Pero como estaréis deseando saber qué hay del juego –lo vimos y lo probamos, no es un farol– os podemos contar, por ahora, que manteniendo una línea y estructura muy parecidas a «Under a Killing Moon», se han incluido un montón de mejoras en todos los aspectos.



La historia puede seguir hasta tres caminos distintos para acabar de hasta seis maneras diferentes, los enigmas se han complicado y dotado de una variedad casi infinita, recordando en algunos momentos a ciertos puzzles del archifamoso «The 7th Guest», en su complejidad; se mezclan en la narración detalles históricos con otros algo más fantásticos –todo el misterio en torno al famoso incidente Roswell, la antigua civilización maya, etc.– y, eso sí, se mantiene el humor y la fantástica ambientación de cine negro que hizo famoso a «Under a Killing Moon».

Baste por ahora como aperitivo, pero os seguiremos informando en próximos números, con más detalle, de todo lo que dará de sí este nuevo macrojuego de seis CDs, que veremos dentro de pocos meses en nuestro país, y que promete ser de auténtico infarto.





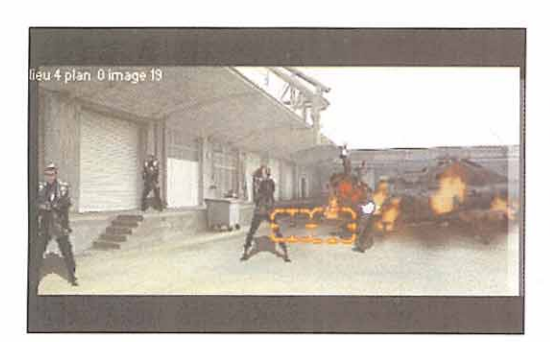


A TIRO LIMPIO

Hardline


VIRGIN I.E.
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE/AVENTURA

Mientras compañías como American Laser Games y Digital Pictures siempre han clamado y apostado decididamente por el FMV como camino a seguir, otras están empezando a hacerlo ahora. Es el caso de Virgin con «Hardline», un programa que calca la filosofía de los productos de compañías como las antes mencionadas, y que está actualmente en desarrollo.



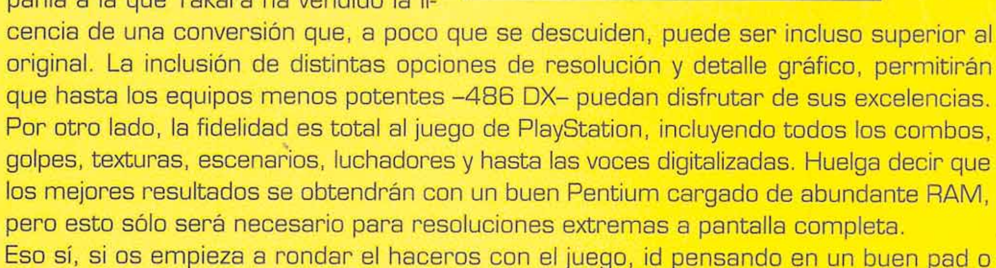
«Hardline» tiene como protagonista a uno de esos héroes para todo que son capaces de meterse en la misma boca del lobo –es decir, en la base enemiga– y aniquilar a cuanto bicho viviente y/o mecánico se le cruce por delante.

Es decir, «Hardline» será un juego de acción frenética, en el que lo único importante serán los reflejos, y algo de agudeza en el uso de ciertos objetos. Un programa que interesará a los poseedores de un dedo nervioso.

LA LUCHA TOTAL LLEGA AL PC

Battle Arena Tohshinden

PLAYMATES
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE



Quién nos iba a decir a nosotros, cuando hace poco más de un año veíamos el juego original en PlayStation, que «Toh Shin Den» acabaría llegando al PC. Pues así es. Uno de los mejores beat'em up 3D de todos los tiempos se acerca a pasos agigantados a inunda de explosiva calidad todos los compatibles del mundo.

Playmates ha sido la afortunada compañía a la que Takara ha vendido la licencia de una conversión que, a poco que se descuiden, puede ser incluso superior al original. La inclusión de distintas opciones de resolución y detalle gráfico, permitirán que hasta los equipos menos potentes –486 DX– puedan disfrutar de sus excelencias. Por otro lado, la fidelidad es total al juego de PlayStation, incluyendo todos los combos, golpes, texturas, escenarios, luchadores y hasta las voces digitalizadas. Huelga decir que los mejores resultados se obtendrán con un buen Pentium cargado de abundante RAM, pero esto sólo será necesario para resoluciones extremas a pantalla completa.

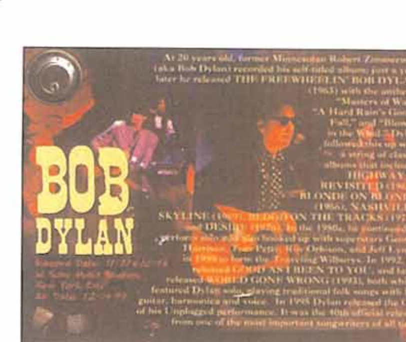
Eso sí, si os empieza a rondar el haceros con el juego, id pensando en un buen pad o joystick, ya que la cantidad de controles a manejar será algo elevado.

Toda una joya de la lucha, para los usuarios de compatibles.

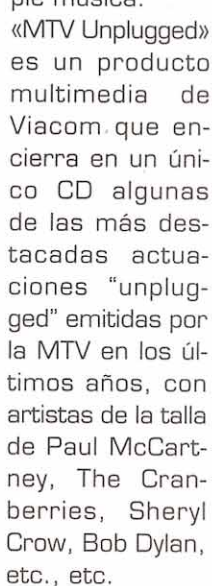
EN VIVO

MTV Unplugged

MTV/VIACOM NEW MEDIA
Disponible: **PC CD-ROM**
MULTIMEDIA



Los amantes del rock y pop ya tienen un nuevo lanzamiento que llevarse a la boca, aunque en esta ocasión no se trata de simple música.



«MTV Unplugged» es un producto multimedia de Viacom que encierra en un único CD algunas de las más destacadas actuaciones "unplugged" emitidas por la MTV en los últimos años, con artistas de la talla de Paul McCartney, The Cranberries, Sheryl Crow, Bob Dylan, etc., etc.



Constituye un excelente documento multimedia, con vídeos, canciones y datos de los artistas, sus canciones y sus actuaciones en esta tan popular cadena.

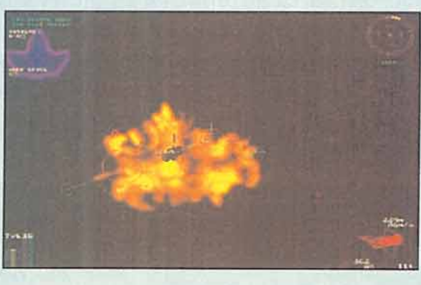
Original en su diseño, sencillo en su manejo y muy, muy completo, «MTV Unplugged» está ya disponible y constituirá, a buen seguro, un enorme placer para todos los amantes de la buena música.



Nuevos títulos en cartel de BMG







BMG ha anuncia dos nuevos lanzamientos para los próximos meses, para los compatibles.

El primero, «Capitalism», es un complejo programa estratégico basado en el mundo de los negocios y finanzas, con un desarrollo que podríamos situar en la misma línea de títulos como «Sim City 2000», «AIV Networks», etc., pero bastante más grande en concepción y acción –aunque suene casi increíble–.

El segundo, «Star Rangers» es un espectacular arcade de combate espacial, con pequeños tintes de aventura y estrategia, que nos hace recordar en gran medida a los inevitables «Wing Commander III y IV», ya que también soportará SVGA y la acción será tan frenética como en los programas de Origin. No contará, eso sí, con FMV, pero, en cuanto a la parte de combate, es un título que no tiene nada que envidiar a los más grandes.

Ahora, sólo resta esperar a su lanzamiento, que esperemos sea en breve.

EL PROMOCIONAL MÁS CALIENTE DEL AÑO
Showgirls

SOGEPAQ/LAB CD-i





Cuentan –o anuncian, mejor dicho– de «Showgirls», que es la película más caliente del año. De cualquier año.

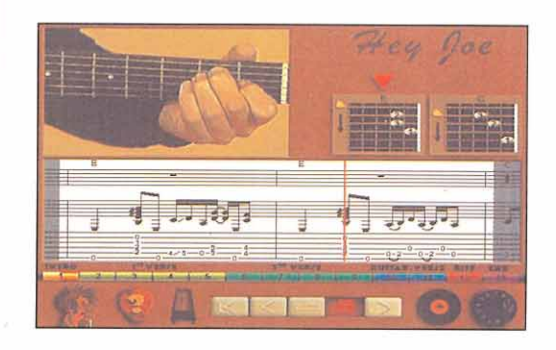
Y así las cosas, a la distribuidora del film no se le ha ocurrido mejor cosa que, tal y como se viene haciendo en el extranjero hace tiempo, crear un promocional interactivo del film, desarrollado en España por Lab CD-i, para PC y CDi. La idea tiene una puesta en práctica excelente, ya que se incluyen detalles del rodaje, fotografías, música, y varias secuencias de la película.

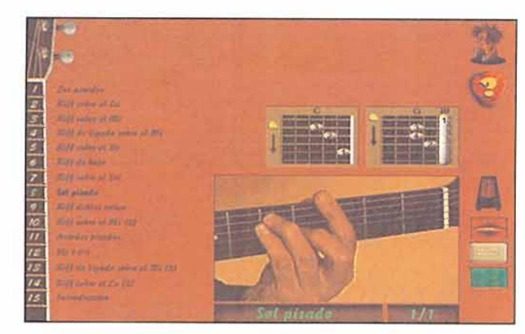
Asimismo, se han incluido tres pequeños juegos en relación al film, para dar una mayor variedad a los contenidos del conjunto.

Lo que se había planteado como un experimento, ha obtenido unos excelentes resultados, que esperamos se repitan a menudo.

CONTRA LAS CUERDAS
Guitar Hits

UBI SOFT
En preparación: **PC CD-ROM**
CURSO INTERACTIVO





Ubi Soft tiene casi listo el curso interactivo de guitarra que anunció hace ya unos meses, «Guitar Hits». Se trata de una serie de lecciones magistrales sobre guitarra, con todo lo ello implica, es decir, ritmos, acordes, efectos, etc., basados en grandes canciones de mitos como Jimi Hendrix, Bob Dylan, Bob Marley...

«Guitar Hits» es un ambicioso proyecto que Ubi llevaba planeando desde hace mucho tiempo, desarrollado con una técnica exquisita. Increíblemente sencillo en su manejo y navegación, y lleno de vídeo y audio explicativo sobre guitarra, está en un perfecto castellano, facilitando enormemente la labor al usuario y aficionado. Y no sólo se puede considerar como un magnífico instructor, sino como un multimedia realmente espectacular.

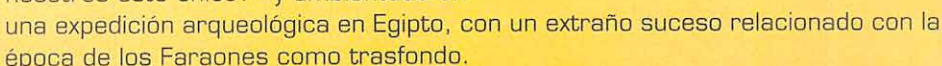
«Guitar Hits» aparecerá en breve a la venta en nuestro país.

MISTERIO EN EGIPTO

The mummy

AMAZING MEDIA/INTERPLAY
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Tras la experiencia de «Frankenstein», Amazing Media e Interplay han empezado a cogerle el gusto a esto de las películas interactivas y se han lanzado a la producción de «The Mummy», juego protagonizado por Malcolm MacDowell –¿de qué nos suena a nosotros este chico?– y ambientado en



una expedición arqueológica en Egipto, con un extraño suceso relacionado con la época de los Faraones como trasfondo.

La línea y estructura de «The Mummy» será muy similar a la de «Frankenstein», y contará con la misma excepcional calidad –sobre todo gráfica– que ya se pudo disfrutar en aquél.

El juego aún está en una fase muy primitiva, pero ya se puede apreciar la exquisita mano de Interplay en el tema de las aventuras, siendo esto uno de los mejores seguros para adivinar que nos encontramos ante lo que puede ser uno de los bombazos del año.





EL PLANETA VIRTUAL

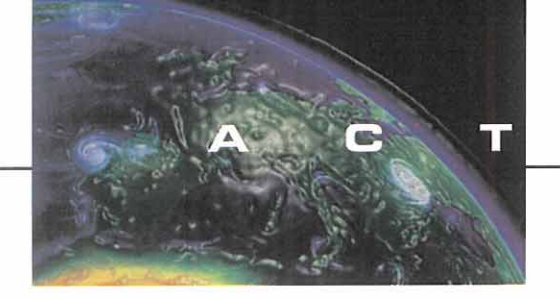
Escape from Planet Arizona

EF MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
AVENTURA/EDUCATIVO



Lo que para unos se convierte en programas educativos, basados en cuentos y fábulas, para otros es una labor algo más seria y en la que empeñan su esfuerzo en enseñar sin que se note. Es el caso de EF Multimedia y «Escape from Planet Arizona» que, aparte de ser un instructor de inglés, es una complejísima aventura que merece atención especial al ser el primer juego desarrollado con "QuickTime VR". Esta nueva versión del QT permite visualizar un entorno 3D de manera virtual, pudiendo movernos y observar en cualquier dirección del espacio, con un realismo inusitado.

«Escape from Planet Arizona» no es, pues, un programa para niños, aunque una de sus utilidades pueda ser esa. Si todo sigue la lógica debida, dentro de poco veremos muchos más productos QT VR, que presenten la misma, o mayor, calidad que esta producción de EF Multimedia.



Ganadores del concurso Alien Odyssey

Resultado del sorteo de un viaje de esquí de una semana de duración para dos personas a la estación de Celer, en el Pirineo Aragónes y 10 juegos Alien Odyssey en CD-ROM.

Primer Premio:

Pedro Pérez Grande (León)

Segundo Premio:

Marc Sala Soler (Barcelona)
Fernando Pérez Sánchez (Sevilla)
Oliver López Rodríguez (Almería)
José Miguel Cámara Rico (Málaga)
Pedro Ballesteros Noriega (Madrid)
Roberto Sánchez Carracedo (Madrid)
José Orejudo Trenado (Madrid)
David Comenero García (Tenerife)
Marcos Daniel Fernández (Asturias)
Alfonso Bastidas Pedreño (Murcia)
Alfredo Civera Pérez (Alicante)
Oscar Luengo López (Valladolid)
Unai Aizpurúa Marcos (Guipúzcoa)
Luis García Gargallo (Madrid)
Enric Penado Torralbo (Barcelona)
Daniel Recio España (Madrid)
Odín Auban Rico (Valencia)
Antonio González Martínez (Madrid)
José Molina Pinos (Granada)
Javier González Escobar (Madrid)
José Jiménez Fuentes (Málaga)
José Bricios Martínez (Madrid)
Albert Huguet Miguélez (Barcelona)
Esteban Soto Gómez (Barcelona)
Gerard Fernández Garbi (Barcelona)
David Piñol Fernández (Barcelona)
Jorge Campos Lozano (Barcelona)
Antonio Martín Azabal (Salamanca)
Daniel Feito Fresneda (Madrid)
Pau Pericas Bosch (Barcelona)
Oscar Márquez Chicharro (Barcelona)
Juan Viedma Blanco (Madrid)
Raúl Cano Tomás (Madrid)

Ganadores del concurso FIFA 96

Cada uno de ellos ha sido ganador de un juego de FIFA 96 en el formato elegido.

Sergio Escudero Hernández (Badajoz)
Manuel Carmona Jurado (Alicante)

Ganadores del concurso Action Soccer

Los veinte primeros:
Recibirán un juego de Action Soccer y una mochila.

Daniel Díaz Rodríguez (Guipúzcoa)
Ramón Pérez Gómez (Ciudad Real)
Jordi Andreu i Serra (Barcelona)
Fco. de la Cal García (Barcelona)
Fco. Javier González (Cádiz)
Germán Jover Vinuesa (Tarragona)
Daniel Sánchez Alés (Gran Canaria)
Eduardo J. Vázquez López (Murcia)
Manuel Urbén Mateo (Teruel)
Enric Caballé Andreu (Tarragona)
Ramón López González (Madrid)
Ignacio del Moral Estrada (Sevilla)
Felipe Iñiguez del Campo (Murcia)
Susana Martínez López (Salamanca)
José Luis Recuero García (Valencia)
Lucas del Bosque Arinzaba (Álava)
Eduardo Viñuelas Montes (Valladolid)
Alejandro Martínez Rosal (Ciudad Real)
Iñigo Berdaguer Sac (Gerona)
David Esteban Delgado (Lérida)

Y los diez restantes:

Una mochila de Action Soccer.

Francisco Martínez Isla (Tenerife)
Rodolfo Perez Cuellar (Alicante)
Hilario Goicoetxea Santana (Vizcaya)
Sergio Saura Peris (Tarragona)
Iván Pineda Gil (Huelva)
Néstor Hidalgo García (Madrid)
Ricardo Hernández Montesa (Barcelona)
Carmelo Rico Villalta (Lugo)
Gustavo Rodríguez Vallés (Cantabria)
Raquel Alonso Garcés (Barcelona)

Ganadores del concurso SCREAMER:

Lista de premiados del concurso Screamer:

Primer Premio: Dos cazadoras de cuero Screamer y el juego en CD- ROM.
Rafael Meléndez Manso (Cádiz)

Segundo Premio: Lote de 6 juegos de Virgin, en formato PC: Super Karts, Lost Eden, Tilt, Jungle Book, Command & Conquer y Ascendancy.
Joaquín González Carrasco (Jaén)

Tercer Premio: Lote de 10 juegos para PC: Dream Web, Cannon Fodder, Dawn Patrol, The 7th Guest, IndyCar Racing, Over Lord, Sim City, Kyrandia 3 y Creature Shock.
José A. Alegre Morales (Madrid)

Los siguientes 25 premiados:
Un pósterde Screamer y un llavero exclusivo Screamer.

Radomir Sevillao Borkowsk (Madrid)
Evaristo J. Iglesias Ferreiro (La Coruña)
Eduardo Girónez Sánchez (Madrid)
Alejandro del Barrio Ruta (Madrid)
Pedro García Martínez (Alicante)
Carlos Tomás Lanero (Barcelona)
José Ramon Díaz Martín (Madrid)
J. Carlos Asenjo Rodríguez (Granada)
Juan Pablo López Grao (Zaragoza)
Angel Pérez Cantero (Cantabria)
Fernando Rebollo Ramírez (Huelva)
Sergio Fonseca Lechuga (Huelva)
Óscar Rodríguez Rodrigo (Madrid)
Víctor Jiménez de Molina (Madrid)
Rafael Molina Sánchez (Madrid)
Francisco de la Cal García (Barcelona)
Francisco Medina Fernández (Córdoba)
Íñigo Aymat de Guezala (Madrid)
Guillermo García Santos (Asturias)
José M. Vázquez Centeno (Cádiz)
Óscar Luján Piera (Barcelona)
José Luis León Máñez (Castellón)
José Luis García López (Madrid)
Marco Ámez Fernández (Asturias)
Juan Rosón Calvo (Lugo)

Ganadores concurso EMPIRE:

Resultado del concurso Empire publicado en los números de diciembre y enero.

El primer premio:
Consiste en un estupendo Pinball «Dirty Harry», y el afortunado ganador ha sido:
Daniel Pérez Herminio (Córdoba)

Los tres segundos ganadores:
Recibirán una cazadora de piloto Navy Strike:

Óscar Luján Piera (Barcelona)
Enric Sala Soler (Barcelona)
Raúl Jiménez Parra (Madrid)

Los siguientes:
Recibirán un set de productos de Empire, compuesto por una alfombrilla de ratón de Braindead, un parche de Navy Strike , un pin de Pro-Pinball. The Web y otro de Braindead:

Samuel Romero Puche (Murcia)
Raúl López Marchena (Sevilla)
Cristian Marias Pou(Barcelona)
Juan Blanco Fondo (La Coruña)
Alberto Muiños Cabaleiro (Pontevedra)
Fco. Javier Guemes (Burgos)
Asier San Millán Ardanaz (Vizcaya)
David Aceituno Font (Córdoba)
Javier Bonet Rodríguez (Valencia)
Francisco De la Cal García (Barcelona)
Juan Carlos Elejalde Delgado (Álava)
Alfredo García Fernández (Madrid)
Manolo Martín Trujillo(Barcelona)
Marc Tortosa Barbero (Barcelona)
Cristian de San Mateo Turis (Barcelona)
Fco. Javier Sánchez Martínez (Asturias)
José Luis Martínez Pérez (Málaga)
Ignacio Mateos López (Madrid)
Ramón Ferrer Martínez (Gerona)
Rubén Morales Vallejo (Soria)
Luis Esteban Sánchez (Granada)
Manuel Jiménez Pérez (Lugo)
Julián Romero Pineda (Cantabria)
Alfonso Buendía Zabala (Álava)
Héctor López del Río (Teruel)
Miguel Suárez Esquivias (Castellón)
Roberto Valdés Pineda (Sevilla)
Juan Pablo Jiménez Sánchez (Madrid)
Rafael Hernández de Miguel (Toledo)
Borja González Muñoz (Madrid)

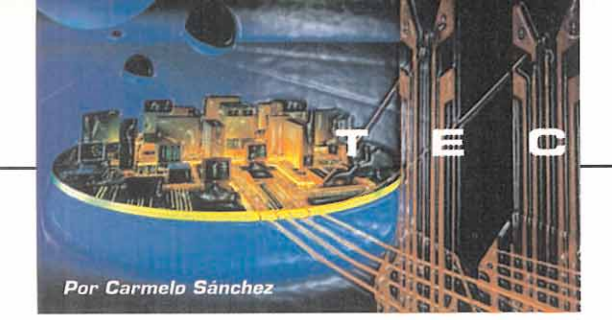
Flash

Como si intentaran cogernos de nuevas, Nintendo anuncia un nuevo retraso –y van...– en el lanzamiento de su esperada Nintendo 64 –ex Ultra 64–. Lo que iba a ser el 21 de abril como fecha de salida a nivel mundial, ha pasado al 30 de septiembre en USA y, cómo no, justo un mes después en Europa. Se está oyendo por ahí, que ni siquiera lo de Japón es ya seguro hasta el verano al menos, y es que, sin estas cosas, cómo se lo iba a poder pasar el usuario tan bien como se lo pasa cuando le convencen para que espere y luego le dice que ahora tampoco, ¿eh, cómo?

Si la de «The Pandora Directive» fue una presentación original, en plan cinematográfico, la de «Bad Mojo» no lo ha sido menos. El escenario escogido para el pasado 21 de febrero, fue nada menos que el insectario del Zoo de Londres, donde nos tuvieron rodeados por cientos de esos bichitos tan graciosos y que tanto respeto imponen. Pero, pensadlo, más dura es la vida de la cucaracha.

«NFL Quarterback Club 96» es el nombre del último simulador de fútbol americano que llegará a nuestro país, desarrollado por Iguana Ent., con el sello de Acclaim. Se trata de uno de los más completos y complejos, estratégicamente, simuladores de este deporte, contando además con detalles técnicos tan espectaculares como una resolución máxima de 1.024x768 pixels, dejando chico a cualquier otro juego similar.

Blue Byte ya tiene a punto «Settlers 2», continuación de las aventuras de aquellos personajillos tan parecidos a los míticos Lemmings, y que fue lanzado al mercado hace más de dos años. La estructura del juego es parecida, aunque más compleja en su mecánica, así como mayor en los mapeados de cada fase.



Flash

IBM lideró en 1.995 el ranking de patentes en USA con un total de 1.383, la mayoría relacionadas con la informática, y entre las que se encuentran un método que permite a un microprocesador transmitir instrucciones de manera simultánea en lugar de hacerlo en serie; y un nuevo formateo técnico que permite almacenar un 30 por ciento más de datos en una unidad de disco duro magnético.

Los ordenadores portátiles Powerbook de Apple podrán conectarse, desde cualquier parte y en cualquier momento, con las redes de telefonía digital GSM MoviStar y Airtel para recibir y transmitir datos. Los requisitos son un teléfono GSM, una tarjeta modem/fax PCMCIA, y el novedoso Kit de Conexión GSM que Apple acaba de desarrollar para este fin.

El gobierno de los EE.UU., junto a otras empresas, como IBM o Kodak, está investigando un nuevo método de almacenamiento de datos mediante hologramas. Usando láseres, se crearán páginas holográficas de memoria dentro de un recipiente especial. Este nuevo sistema proporcionará doce veces más capacidad que los sistemas magnéticos tradicionales, además de ser diez veces más rápido.

ET-6000 es el nuevo microprocesador gráfico multimedia de 128 bits que ha lanzado Tseng Labs al mercado, y que puede manejar más de 1 GigaByte de información por segundo usando tecnología DRAM. Con este nuevo micro ya podemos dejar volar la imaginación para hacernos una idea de las avanzadas prestaciones multimedia que tendrán los ordenadores personales en el futuro.

Los ordenadores que los astronautas de la NASA llevan al espacio son portátiles de 1.2 kg de peso, con procesador 486/50, pantalla táctil y reconocimiento de caracteres y firmas. Además, pueden soportar temperaturas de -20 a +60 grados centígrados, lluvia, humedad de hasta el 95 por ciento y caídas desde 1'5 metros. Funcionan con baterías que tienen una autonomía que oscila entre ocho y diez horas, pudiendo recargarlas en sólo 2 horas y media.

SCREENBEAT 311

Cascos/micrófono

Fabricante: LOGIC 3



Especialistas en ofrecer soluciones completas de audio para nuestros ordenadores y/o consolas, Logic3 riza el rizo aunando en un práctico producto la entrada/salida de sonido.
SB 311 son unos cascos muy confortables y ligeros que nos ofrecerán la mejor calidad de audio, pero que también incorporan un micrófono para que grabemos nuestra voz o bien nos comuniquemos con el ordenador mediante esos útiles programas de reconocimiento de voz que se están poniendo ahora tan de moda.
Una solución a nuestras necesidades que no ocupa espacio y que proporciona los mejores resultados, ya que se puede conectar a cualquier fuente de sonido, tanto si estamos frente al ordenador o no, dejándonos una mayor libertad de movimientos.

VIRTUAL RC

Adaptador de mando de RC

Fabricante: **SERPENT ELECTRONICS**



El VRC-1 es un accesorio que, conectado al puerto serie de un PC, permite controlar diversos juegos de carreras con un mando de radio control que hace las funciones de joystick o teclado. El adaptador en sí no es más que un convertidor analógico/digital que transforma las señales provenientes del PC en otras comprensibles por el mando, y viceversa.
Con él, los entusiastas del modelismo tendrán parecidas sensaciones al jugar con su PC que si manejaran su vehículo de radio control, pues se garantiza la compatibilidad con la mayoría de los fabricantes de este tipo de dispositivos.
Además, el usuario se beneficia de la superior sensibilidad y precisión de esos mandos especializados. El ser un adaptador plug-and-play garantiza su fácil instalación y manejo, que se realiza desde Windows, comportándose igual que un joystick convencional.
Funciona con éxito en juegos como «NASCAR Racing» e «Indycar Racing» de Papyrus, y «Formula One rand Prix» de Microprose, y en general con todos aquellos que soporten el uso de joystick.



PER4MER

Palanca de juegos

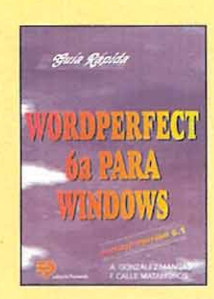
Fabricante: HOME ARCADE SYSTEMS

Tanto si tenemos un equipo muy potente con el que disfrutamos de la plenitud de la velocidad de juegos como «Destruction Derby», «The Need for Speed» o «Fatal Racing», como un ordenador no tan potente, pero que nos da para nuestros juegos de carreras de coches, lo único que nos falta para el disfrute total de estos es Per4mer Turbo Wheel.
Cuesta un poco acostumbrarse al principio al manejo de un volante de tan extremada sensibilidad y dotado de un ángulo de giro tan pequeño –cincuenta grados– en comparación con los volantes reales. No obstante, con un poco de práctica el manejo de cualquier vehículo es óptimo en la mayoría de los juegos en que lo hemos probado. El control es perfecto con un ligero movimiento, y el centrado automático ayuda mucho, así como los cuatro botones integrados cómodamente en el volante, más otros cuatro en el cuadro, todos ellos programables. Su tamaño es casi equivalente al de los reales, y su construcción es bastante robusta –para evitar roturas inoportunas–, además de ser algo voluminoso.
Se configura como un joystick convencional, pues se conecta directamente al puerto de juegos, garantizando su tecnología plug-and-play compatibilidad con los juegos sin problemas de configuración. Además, junto a la versión comentada es de PC, también está disponible para Megadrive, SNES, PlayStation y 3DO.

Libros

APLICACIONES

WordPerfect 6a para Windows



Configurada como una guía rápida para el usuario de WordPerfect 6a para Windows, esta obra pretende describir las funciones necesarias para el correcto manejo de este procesador de textos.
Desarrollada a lo largo de trece capítulos, cuenta con multitud de ejemplos prácticos, incluyendo un ejercicio al final de cada capítulo, con sus respectivas soluciones para saber si se ha hecho correctamente. Además, cuenta con un apéndice donde se recogen las modificaciones introducidas en la versión 6.1.
En cada capítulo se describen, paso a paso, desde los conceptos más básicos del procesador de textos, hasta la fusión de documentos, edición de gráficos, etc., de manera que el usuario de esta guíano necesite tener ningún conocimiento sobre el programa.

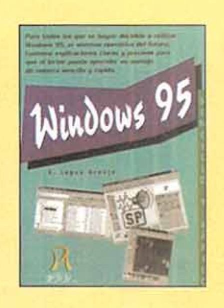
251 Págs. 1.200 Ptas.

A. GONZÁLEZ MANGAS/
F. CALLE MATAMOROS
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "I"

➾➾➾➾

SISTEMAS OPERATIVOS

Windows 95. Sencillo y rápido



Parece que Publicaciones RPH apuesta por los sistemas operativos que van a revolucionar el futuro, y una gran prueba de ello es la publicación de esta obra, que lleva al lector desde la instalación de Windows 95, pasando por las diversas opciones que contiene, hasta la inclusión de trucos y consejos, además de ciertos aspectos que adolecen el sistema operativo de Bill Gates.
El libro está desarrollado a lo largo de veintiún capítulos, con multitud de notas aclarativas y unos apéndices al final del mismo que harán que el lector no tenga que ser un experto en la materia, por lo que es una recomendable obra para llegar a conocer este sistema operativo.

244 Págs. 1.500 Ptas.

R. LÓPEZ ARAÚJO
PUBLICACIONES RPH
NIVEL"I"

➾➾➾➾

DIVULGATIVOS

Viaje a Través de los Mundos Virtuales en CD II. Un Paseo por los Límites de la Realidad



Este libro viene a ser un desarrollo más extenso de lo que fue la primera parte, e introduce al lector en un mundo de ensueños. La inclusión de un CD-ROM proporciona al usuario más de cuatro cientos megabytes de información acerca de animaciones en 3D realizadas por ordenador, acompañados por una agradable música.
Además, esta obra dará a conocer al lector a los artistas y programadores que han creado todas las animaciones y las demos, y también podrá llegar a crear sus propias animaciones.
En definitiva, un libro que hará las delicias de los amantes de los mundos virtuales, con un pequeño defecto, y es que al igual que se ha traducido el texto, se podría haber hecho lo mismo con el CD que incluye.

199 Págs. 3.295 Ptas.

PHIL SHATZ
WAITE GROUP PRESS/ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "C"

➾➾➾

INFORMÁTICA DE GESTIÓN

Ingeniería del Software de Gestión. Análisis y Diseño de Aplicaciones



La Editorial Paraninfo apuesta esta vez por una obra que está estructurada a un nivel científico, que recoge todos los aspectos que hacen posible el desarrollo de grandes aplicaciones dentro de lo que constituye el software de gestión.
Constituye una gran utilidad para todos aquellos que tengan un alto nivel en el desarrollo de las aplicaciones, y no para principiantes como se pretende.
Está dividida en tres partes –aspectos conceptuales, metodología, y aplicación de la misma– desarrolladas a lo largo de catorce temas, y se llegan a echar en falta ejemplos o ejercicios prácticos, o la inclusión, como viene siendo habitual en muchas obras de consulta, de un CD con multitud de información.

327 Págs. 2.900 Ptas.

A. DE AMESCUA/L. GARCÍA/
P. MARTÍNEZ/P. DÍAZ
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "E"

➾➾➾

PÉSIMO
➾ FLOJO
➾➾ NORMAL
➾➾➾ BUENO
➾➾➾➾ MUY BUENO

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS





KIT DE FOTOGRAFÍA

Fabricante: CD WORLD

CD World distribuye en nuestro país un kit de amplias posibilidades para los amantes y profesionales de la fotografía. Con él podrán retocar, visualizar e imprimir sus fotos tomándolas directamente de la fuente original. Los componentes del kit son la cámara digital Chinon ES-3000 y la impresora de fotografías FotoFun! de Fargo. La combinación de ambos proporciona excelentes resultados.
La Chinon ES-3000 es una cámara de 35 mm dotada de importantes avances tecnológicos, entre los que destaca la sustitución del carrete tradicional por una memoria de 1 MB ampliable hasta 16 MB. También tiene Power zoom de triple aumento, autofocus con multihaz por infrarrojos, y flash con modos autosensor.
Es compatible PC y Mac, además de poder adquirir imágenes desde cualquier aplicación gráfica.
La impresora FotoFun! proporciona prestaciones profesionales al mercado doméstico. Imprime, retoca y modifica todo tipo de fotografías obtenidas desde cualquier fuente, llegando sus posibilidades hasta incluso personalizar jarras de café. Funciona por sublimación de cera, su tiempo de impresión varía entre dos y tres minutos, con un tamaño máximo de impresión de 10x15 centímetros, y recubre las fotografías de una capa de protección contra los rayos ultravioleta.

VFX1 HEADGEAR

Casco de Realidad Virtual



Fabricante: FORTE

El mes pasado fue presentado oficialmente para su comercialización en España el VFX1 Headset, un avanzado casco de R.V. de la prestigiosa firma Forte, que llevaban 5 años desarrollando hasta conseguir los resultados óptimos. Poco a poco llegan dispositivos de este tipo que acercan la R.V. al mercado doméstico enfocados sobre todo para juegos 3D, dado su gran auge en la actualidad.
Se trata de un visor inteligente estereoscópico 3D que va conectado a una tarjeta de protocolo que hace de intermediario entre él y la VGA, a la que se une por el feature conector. Con un solo cable que lo une a la tarjeta, el casco transmite el vídeo, el audio y los movimientos de la cabeza. El visor se levanta cuando no se usa y se acopla perfectamente a la cara, pudiéndose ajustar la distancia interpupilar y enfocarse por separado en cada ojo. Los auriculares son estéreos de alta fidelidad profesionales, consiguiendo una calidad de sonido por encima de la media conectados a una tarjeta de idem. Las funciones del visor se completan con un micrófono bastante útil para juegos multijugador.
El usuario percibe la imagen a través de dos pantallas TFT de cristal líquido de 0,7 pulgadas en color que transmiten directamente la señal RGB sin convertirla a vídeo compuesto para dar una mayor calidad con su resolución de 739X230 –cada pantalla–, lo que hace un total de 181.440 pixels. Su sistema de orientación virtual proporciona tres grados de libertad con un rango de giro angular horizontal de 360 grados y vertical de 70.
Dispone de una amplia gama de accesorios, entre los que destaca el CyberPuck, un controlador 2D que hace las funciones de joystick para movimientos y disparo, para que podamos olvidarnos del teclado y la experiencia virtual sea total.

JUEGOS QUE SOPORTAN VFX1 EN MODO NATIVO

- Electronic Arts: «Magic Carpet» (1, 2 y plus), «US Marine Fighters».
- GT Interactive: «Super Karts».
- ID Software: «Quake».
- Interplay: «Descent».
- IntraCorp: «Witchaven», «Tekwar».
- Looking Glass: «Flight Unlimited».
- Ocean: «Inferno», «EF 2000».
- Origin: «System Shock».
- Zombie: «Ice And Fire», «Locus».

Hay muchos juegos más que también funcionan con el VFX1, mediante emulación como VRMouse, o bien que necesitan un patch para funcionar como aplicaciones nativas.



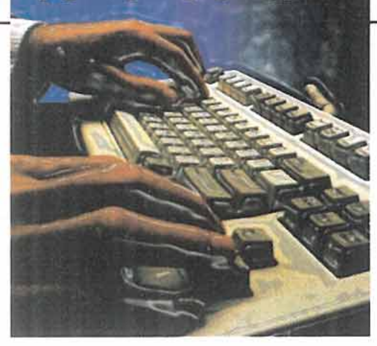
TWISTED METAL

Matricúlate con PlayStation en la autoescuela más salvaje y devastadora. En "Twisted Metal" no aprenderás normas de circulación. No existen. Pero aprenderás a controlar totalmente tu vehículo o no sobrevivirás. La única regla es esta: sólo gana uno. Recorre las calles de los Angeles del 2010, una ciudad infectada por el gas contaminante en la que los peatones se han extinguido por culpa de conductores como tú. Libera tus peores instintos al volante y lucha. Quizá venzas. Aunque probablemente no te admitirán en ninguna otra autoescuela. Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102. Te esperamos en Expo-Ocio (InforOcio Polis) del 16 al 24 de Marzo.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Abre tu mente al poder de PlayStation.





Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

EL VIENTO DE MARZO SIGUE HACIENDO LLEGAR CARTAS A NUESTRA REDACCIÓN, QUE SE ACUMULAN EN EL MONTÓN QUE ESTÁ A PUNTO DE TAPAR AL QUE SUSCRIBE. Y ES QUE TENÉIS TANTAS COSAS QUE CONTARNOS QUE ESCOGER UNAS POCAS ES TAREA ÁRDUA, POR LO QUE NO OS SORPRENDÁIS DEL RETRASO CON QUE PUBLICAMOS ALGUNAS DE ELLAS, YA QUE CUALQUIER MES PUEDE APARECER AQUÍ LA VUESTRA. Y LO MISMO DECIMOS A LOS QUE YA SE HAN VISTO EN ESTA SECCIÓN, QUE REINCIDAN, PUES COMO PODÉIS COMPROBAR ESTE MES, HAY OTRO LECTOR QUE REPITE. ÁNIMO Y A ESCRIBIR, QUE SEGURO QUE TENÉIS ALGO QUE CONTARNOS.

Necesito una "engine"

He visto ya varias veces en vuestra revista el término "engine" y "3D engine" refiriéndoos a juegos como «Doom», «Terminal Velocity» y «Fury3»... Por lo que he leído, supongo que es una herramienta para programar juegos. ¿Hay que ser un experto para usar una? ¿Dónde se adquieren? ¿Cuánto cuestan?

Jesús Moreno Amor. Madrid

RESPUESTA: Cuando nos referimos a "engines" estamos hablando de herramientas profesionales que las compañías de software utilizan –y también crean– para desarrollar sus juegos. Como tales, estas herramientas requieren grandes conocimientos de programación para ser usadas, además de no estar al alcance de cualquiera debido a su elevado –a veces de millones de pesetas– precio, y que no todas las compañías están dispuestas a comercializar. Sentimos desilusionarte.

Sabiduría musical

Quiero ayudar a la contestación que disteis a Gustavo A. Beneitez en vuestro número 7, al cual me refiero en esta carta, ya que es el primero que compré de vuestra 3ª época. Quiero aclarar que el mejor tracker para composición musical digital para PC es «Fast Tracker II». Este tracker trabaja con 32 canales simultáneos, cada uno de ellos en estéreo real, lo que significa que en cada uno se puede controlar el "panning" a voluntad.
Aparte de utilizar un formato distinto (XM), cada sample puede contener hasta 10 en su interior, con efectos digitales en tiempo real como fades, eco, reverb... En cuanto a «Inertia Player», es un buen visualizador de ficheros MOD; sin embargo, el mejor es el «Cubik Player 1.0», que permite –sobre todo– a los usuarios de la GUS, hasta 8 MB de RAM, aparte de soportar MIDI, y todos los tipos de módulos –incluyendo el XM–.

Antonio Casado. Madrid

RESPUESTA: Muchas gracias por compartir con todos tus amplios conocimientos sobre trackers y programas de visualización de ficheros MOD, y por ampliar la respuesta que ya dimos. Ya sabemos todos algo nuevo.

Preguntas sobre juegos

Me gustaría saber cuál de estos dos juegos «Alien Odyssey» o «Rebel Assault II» es más largo, es decir, más duradero sin hacerse monótono; en resumen, las ventajas y desventajas de uno con respecto a otro. También me gustaría saber algo sobre «Mortal Kombat III». Es la versión de PC CD-ROM igual en opciones, modos de combate, jugadores ocultos, etc., que la de SNES? ¿Qué me podéis decir del «Rise 2»?

José Francisco Rodríguez. Lugo

RESPUESTA: «Rebel II» es todo arcade, y salvo el último nivel de dificultad, los demás tampoco presentan excesivos problemas; mientras que «Alien Odyssey» también tiene toques de aventura y una dificultad algo mayor, por lo que quizá te resulte algo más duradero que el primero. «MK III» para PC es quizá la mejor versión, exceptuando recreativa, y seguida de lejos por la de Sony PlayStation. Todo sobre «Rise 2» lo tienes en el número anterior, en el que ha sido nuestro Megajuego.

Otro lector que repite

Aún no he podido probar los CDs que regaláis, y es por esa misma razón que os escribo. ¿Qué me aconsejáis que me compre: un Pentium/100 con 8 MB de RAM o un 120 MHz con 16 MB de RAM? También me gustaría que me aconsejárais sobre las mejores aventuras gráficas y el mejor juego de fútbol para PC –si me podéis decir nombres, mejor–. Por último, me gustaría que me dijéseis un nombre de una parser que no sea «Game Builder Little», aunque también me he planteado aprender lenguajes de programación. ¿Cuál me aconsejáis?

Christian Duro. Barcelona

RESPUESTA: La elección del equipo depende en muchos casos del dinero que nos podamos gastar. Cualquiera de los dos que propones está bien, pero si te lo puedes permitir, decántate por el segundo. Y ahí van los demás consejos: una aventura gráfica, «The Dig»; un juego de fútbol, «FIFA Soccer 96»; y un parser para juegos, «Klik & Play». En cuanto al lenguaje de programación, si eres novato en informática, comienza por Pascal, pero si ya tienes conocimientos, te puedes atrever con C Visual Basic, que es adecuado si quieres hacer programas para Windows.

"Compatible con Windows 95"

Soy un usuario de un 486 DX2/66, el pasado día 8 de Enero paseando por unos grandes almacenes vi el simulador de vuelo de la empresa SSI para PC CD-ROM «SU-27 Flanker», miré las especificaciones técnicas, y al ver que requería un DX2 y no un Pentium 90 como la mayoría de los actuales, lo compré rápidamente.
Mi sorpresa fue que el juego necesita Windows 95, y en la caja ponía "compatible con Windows 95" no necesariamente obligatorio. Luego me fijé bien en la caja, y en el lateral, en medio de las especificaciones técnicas del ordenador, que casi no se veían, ponía que era necesario. Aquí está mi fallo, que no me fijé bien.
Me quejo de que, si un programa necesita «Windows 3.1» o «Windows 95», lo ponga suficientemente grande como para que se vea a la primera mirada, y no en letra pequeña como si fuera una cláusula engañosa de un seguro de automóvil. Y que no ponga "compatible con Windows 95" sino "necesario Windows 95".

David Aguiló Coll. Barcelona

RESPUESTA: Es cierto que las cajas de muchos juegos no indican con suficiente claridad qué versiones de Windows lo soportan, como ocurre en el caso extremo de «SU-27 Flanker», que ya ha sido solucionado por Proeinsa, la distribuidora en nuestro país. Pero también es importante que el usuario mire bien los requisitos técnicos de un juego antes de comprarlo para evitarse reclamaciones. En tu caso puedes dirigirte personalmente a Proeinsa que te dará una solución a tu problema.

Conexión a Internet

Tengo algunas dudas sobre conectarme a Internet o no. He leído más de una vez el especial sobre Internet de Micromanía 12, pero aún así tengo algunas dudas que me gustaría intentáseis resolverme: ¿Qué es lo que necesito para conectarme a HobbyLink? ¿Qué es lo que tendría que pagar por tener derecho a ese programa? ¿Qué proveedor es el más conveniente para mi caso? ¿Qué modem me recomendáis para conectarme a HobbyLink?

Eduardo Tornero. Barcelona

RESPUESTA: Para conectarte a HobbyLink necesitas un ordenador, un modem que reconozca la norma V22 bis –la mayoría de los actuales lo hacen– y una línea telefónica. Y el programa HobbyLink que incluímos en los últimos CD de Micromanía. En cuanto a la conexión a Internet –que es distinta a HobbyLink, que es Ibertex– necesitas contratar dicho servicio con un proveedor. Los que más te interesan son los que tienen nodos en tu ciudad o bien trabajan con Infovía, para que el precio de las llamadas sea como si fueran urbanas.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
CARTAS AL DIRECTOR

AMPLIACIÓN DE FRONTERAS

Vuestra ofensiva ha surtido efecto. Tras nuestras cuatro primeras clases, hemos recibido órdenes del alto mando para ampliar nuestro territorio dentro de Micromanía. Y es que habéis sido muchos, por no decir la mayoría, los que reclamábais un aumento de páginas. Y como todo, al fin ha llegado, para poder comentar más novedades, contarnos más cosas y atender todas las cartas posibles. En el orden del día de hoy vamos a hacer un pequeño repaso al panorama actual, nos asomaremos al futuro, y todos los estrategas anónimos tomaréis la palabra en la parte final. Antes de empezar, voy a reiterar la llamada de asistencia a esta escuela no sólo a los fieles, sino a los que aún no lo son, para que descubran lo mucho que la estrategia puede ofrecerles en sus ratos de ocio informático. Y cada vez más, ya siempre hay un juego para cada necesidad y gusto.

Movidito se presenta el mes, y emocionado, un servidor por la ampliación de la sección. Y es que hay muchos temas que tratar, por lo que pasamos sin dilación al primero, que no podía ser otro que «Allied General». La esperadísima continuación de «Panzer General» os va a agradar sobremanera, y aunque a los que ya hayan disfrutado del poderío del ejército alemán les sepa distinto, merece la pena. Pero eso no es todo, porque en SSI, en breve, nos va a sorprender con una tercera parte, aunque en un principio no pareciera que iba a serlo, y que llevará el nombre de «Fantasy General». Rizando el rizo, el interfaz usado en «Panzer General» se traslada a un ambiente mitológico medieval, los tanques King Tiger se sustituyen por dragones, griffins y demás, hasta hacer un total de 120 criaturas fantásticas, y la magia más poderosa hace las veces de apoyo artillero. Todo lo demás será idéntico, incluyendo jugabilidad y adicción, pero funcionará bajo DOS y no en Windows como «Allied General», lo que le hará bastante menos exigente a nivel técnico. En SSI van a rentabilizar a tope su entorno más logrado, esperemos que la calidad no disminuya ni un ápice.

ABANICO DE NOVEDADES

Y si SSI no para, lo mismo podríamos decir de Interplay, que se reafirma en su puesto de puntera en estrategia. Tras ver «Warcraft II», se nos ha pasado toda la nostalgia posible del primero, y os remito a la preview. Pero no queda ahí la cosa, porque también de Interplay es «The Conquest of The New World». Programado por Quicksilver, los autores de la saga de «Castles», recuerda a «Colonization», pero con un componente wargame acusado, un planteamiento enfocado sobre el combate, y realizado en un entorno 3D. Estratégico a tope y a tener muy en cuenta.

Y de Interplay saltamos a Microprose, de donde nos llegan explosivas noticias sobre «Civilization 2» que acompañamos de abundantes pantallas para que se os vayan poniendo los dientes largos. «Civ 2» será impresionante gráficamente, todo en alta resolución en forma de vista isométrica hiperrealista y con multitud de detalles. Con el mismo estilo de juego y componentes que el original «Civilization», con nuevas tecnologías, más construcciones en las ciudades, más maravillas del mundo, más razas, incluida la española, y, sobre todo, nuevas unidades y una mejora en las especificaciones de las antiguas.

Además, editor de mapas, escenarios históricos predefinidos, una vasta enciclopedia y realización puntera con voces, vídeos y digitalizaciones.

Puede constituirse en un punto de referencia inalcanzable para sus competidores, en el mejor juego de estrategia de todos los tiempos.

Pero en Microprose no descansan, y ya están más cerca de ofrecernos «Magic. The Gathering», que traslada el popular juego de cartas al ordenador, y en cuyo diseño ha intervenido el mismísimo Sid Meier. Lleva tiempo anunciado, pero no acaba de ser terminado, al igual que «Master of Orión II. Battle at Antares». Con éste, Microprose pretende resarcirse del escaso éxito que tuvo la primera parte con un juego muy mejorado en todos sus aspectos, más amplio en sus objetivos y opciones, y con un desarrollo más dinámico y entretenido. Tendrá posibilidades multijugador, premisa ésta que empieza a ser una constante en Microprose.

Y para terminar echamos un vistazo al bazar de noticias y rumores varios. Westwood no suelta prenda sobre «Command & Conquer 2», pero va a

lanzar próximamente un disco de misiones llamado «Covert Operations» que esperemos Virgin distribuya en España. Bullfrog, por su parte, está ultimando «Syndicate. The Corporate Wars», la continuación de su gran hit estratégico, noticia que ampliaremos en el próximo número. Y, para finalizar, un rumor bastante extendido: LucasArts está realizando un juego de estrategia en el estilo «Sim City 2000» que llevará el nombre de «Afterlife» y al parecer va a ser el último grito en Sims con el toque especial que la factoría Lucas da a todas sus producciones. Seguiremos investigando para manteneros al corriente.
¡Ah!, se me olvidaban dos títulos más: «XCOM: Apocalypse» y «Warhammer 40.000», pero eso será el mes que viene.

REPARTO DE MEDALLAS

Pasamos a continuación a la parte que más os interesa, en la que participáis directamente: las cartas que nos llegan todos los días.
Comenzamos con Jorge Piedrofita, de Huesca, que está atascado en la misión 12 jugando con las tropas GDI del fabuloso «Command & Conquer» en la que tiene problemas para rescatar al doctor Moebius. Lo que tienes que hacer es lo siguiente: debes destruir todas las SAM para permitir la entrada del helicóptero. Empieza por una que hay en la esquina nordeste atravesando el río, y vuelve a tu base a repararte. Después, tendrás que destruir el obelisco de luz. Para ello, mueve tus tropas hasta el borde del mapa, dejando la base enemiga a tu izquierda. Ataca la torreta más al norte con infantería y después con tanques, luego rompe a través del muro y captura la central de energía, con lo que conseguirás desactivar el obelisco. Como tú pensabas, la misión tiene truco, y no conozco la existencia de cheats para conseguir dinero u otras facilidades. Si alguién las sabe, tendrá su medalla.
Ahora pasamos a un estratega modelo, que ya nos ha escrito dos cartas y ante el que nos quitamos el sombrero por la gran fidelidad que nos ha demostrado, por el género estratégico en concreto y por todos los videojuegos en general, desde su más temprana edad. Hablamos de Christian Sisó, de Barcelona, que alucina con «Panzer General», alucinará con «Allied General» y nos envía unas tácticas para vencer en todas las batallas, recomendándonos sobre todo las "Blitzkriegs", ataques demoledores basados en la velocidad de unidades blindadas apoyadas por la aviación y la artillería, con la infantería barriendo tras el paso de los tanques. Muy efectivo, sí señor.
La siguiente medalla es para nuestro virguero amigo Iker Gutiérrez, de Tarragona, que nos da la solución del nivel 9 de «Dune II» que pedía David Sánchez en el número pasado. Según Iker hay que formar una línea horizontal con ocho o nueve torretas de misiles en la parte superior de la base, y dejar unos cinco o siete vehículos pesados por allí para garantizar la defensa. Para atacar los palacios Harkonen y del emperador tienes que seguir una dirección de ataque sudeste-nordeste-noroeste. Para deshacernos de los molestos gusanos colocaremos vehículos pesados cerca de la arena, pero en la roca, y mandaremos uno ligero como cebo para atraer al gusano hasta los pesados, momento en que le dispararemos hasta que desaparezca. No conforme con esto, nos manda más trucos para el «Warcraft»: con "Iron Forge" tendremos armas y escudos con el máximo poder; con "Shally Shears" veremos completo el mapa del nivel; y


Fantasy General


Civilization II


Civilization II



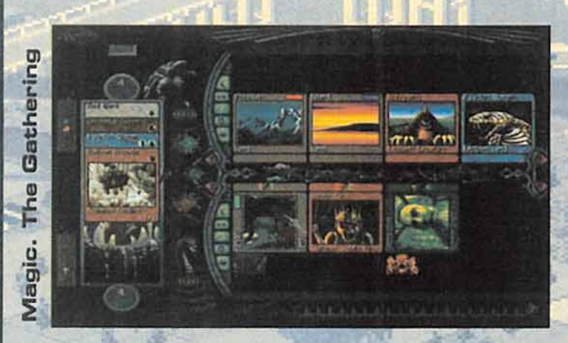
Civilization II


Conquest of the N.

Escuela de Estrategas

Master of Orion II

Covert Operations



Magic. The Gathering

con "There can be only one" mataremos a los enemigos con un sólo golpe. Demasiado para un solo día.

PREGUNTAS Y RECOMENDACIONES

Damos la bienvenida a la escuela a la primera mujer, y nos alegramos mucho, ya que el porcentaje de féminas adictas a los videojuegos es muy reducido, para encontrar además a algunas que les guste la estrategia.

María Cristina Zapata es de Pamplona, y actualmente juega a «Sim Tower», «Sim City» y «Caesar II». Para el primer juego te diré que además de construir hacia arriba, es necesario construir a lo ancho, crear todo tipo de servicios en tu torre y mantener unos niveles de calidad –limpieza, comodidad, poco tiempo de espera en ascensores– óptimos. En cuanto al editor de «Sim City», existe en realidad, pero no sé si ha llegado a ser distribuido en España, pero puedes probar «Sim City 2000» que es aún más completo. El «Caesar II» va a tener un desarrollo similar al primero, por lo que te gustará sin duda, y para mantener intactas las murallas de la ciudad en «Caesar» constrúyelas con pozos, te costarán menos y el enemigo no podrá atravesarlas.

J. von Tor es el nombre, probablemente el alias, de otro estratega barcelonés, que me plantea unas preguntas que paso a contestar. «Steel Panthers» te funcionará bien a partir de DX2/66, no siendo el P90 imprescindible, y en verdad que es un buen juego. «Escalation» y «World College» son dos juegos distintos; el primero de ellos nos sitúa en una guerra futurista y mezcla estrategia y wargame, y el segundo es un wargame puro ambientado en distintas épocas históricas: Imperio Romano, Primera Guerra Mundial, etc.

Y ahora pasamos a las recomendaciones, que no a los enchufes, pues aquí todo el mundo es igual de importante y tendrá su oportunidad. Me refiero a vuestras peticiones de consejo, empezando por J. Carlos Díaz Gimeno, que por sus preferencias paso a recomendarle «Steel Panthers» y «Perfect General II», y mientras esperas al «Syndicate 2» hazte con los discos de misiones de «Syndicate». Creo que deberías ampliar tu equipo.

A Alberto Conde, de La Coruña, le digo que no está prevista una tercera parte de «Dune», pero «Warcraft I y II» colmarán de sobra tus gustos y te harán pasar ratos fabulosos, y el último aparecerá en breve, como anunciamos en la preview. Antonio Pedro Grande, de Cádiz, es un amante de las guerras ambientadas en civilizaciones antiguas, por lo cual tu título es «War College», e incluso puedes probar «Crusade», «Wooden Ships and Iron Men», y «The Civil War» que seguro colmarán tus preferencias.

Y por último, una petición de ayuda de Juan José Haro, de Málaga, sobre el antiguo juego de Impressions «Merchant Colony», del que tiene las siguientes dudas: ¿Se pueden conquistar los puertos de otros países?, ¿pueden convertirse mis colonias en puertos principales?, ¿cómo consigo acabar con los piratas?, y ¿para qué sirven los maestros?, se refiere a los del juego, claro. Hay una medalla en juego.

Hasta aquí ha llegado una sesión especialmente agotadora, por lo que me tendré que entrenar duro para el próximo mes, que se presenta amplio de novedades y con un montón de cartas que crece como por arte de magia. Pero no os preocupéis que no faltaré, no lo hagáis vosotros tampoco.

Alejandro Magno

RANKING DE BATALLAS

Continúa la dura lucha entre «Civilization» y «Panzer General», que se ha recuperado tras una tremenda ofensiva que le ha llevado por muy poco al primer puesto de nuevo. La subida más importante ha sido la de «UFO», que hace desaparecer a «Pirates Gold». Y en el último lugar, «Sim City 2000» cae en picado y empata a votos con «Warcraft» y «Command & Conquer», que pueden superarle el mes que viene y verse en la lista.

1.- Panzer General
2.- Civilization
3.- UFO: Enemy Unknown
4.- Dune II
5.- Sim City 2000

Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGIA»

WARHAMMER

SHADOW OF THE HORNED RAT™

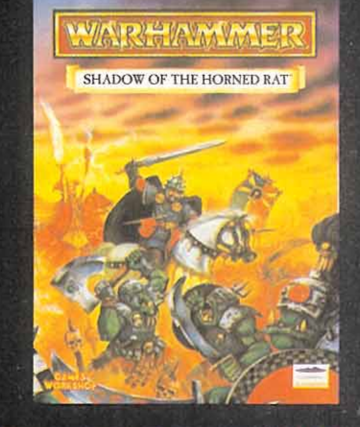




"TODOS A LA CARGA. ¡ESTO ES LA GUERRA!"

"Sencillamente asombroso (...). Las secuencias de batalla son sumamente impresionantes (...) Warhammer parece destinado a convertirse en el juego de estrategia con la mejor apariencia jamás creado".

"Los personajes y las reglas han sido reproducidos con una precisión casi exacta (...) Su increíble apariencia y básica accesibilidad deberían hacerlo un éxito seguro".

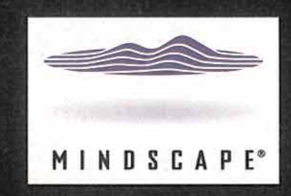






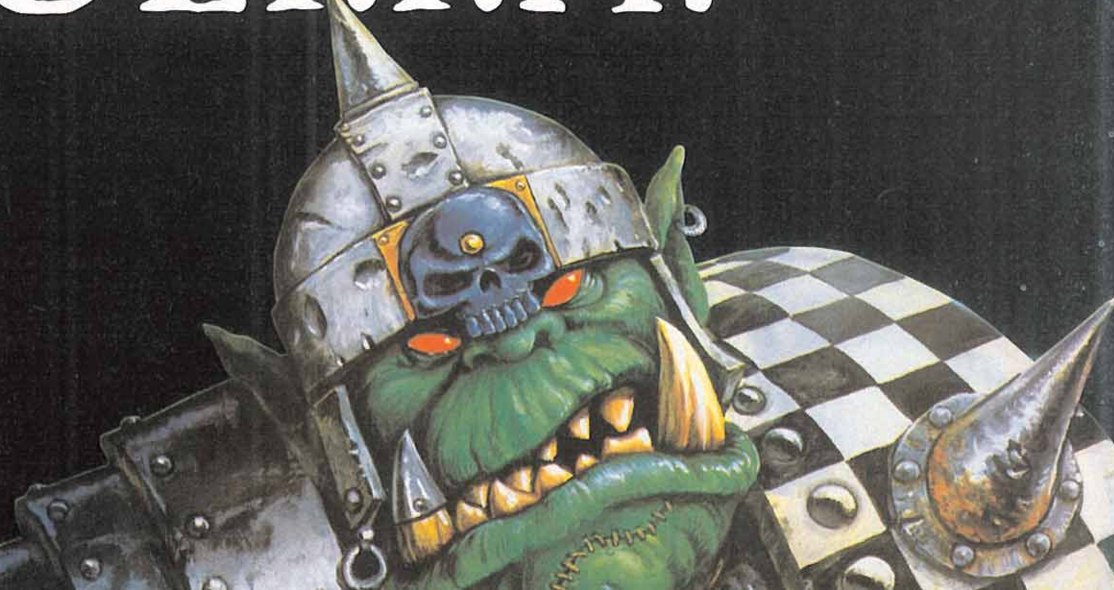


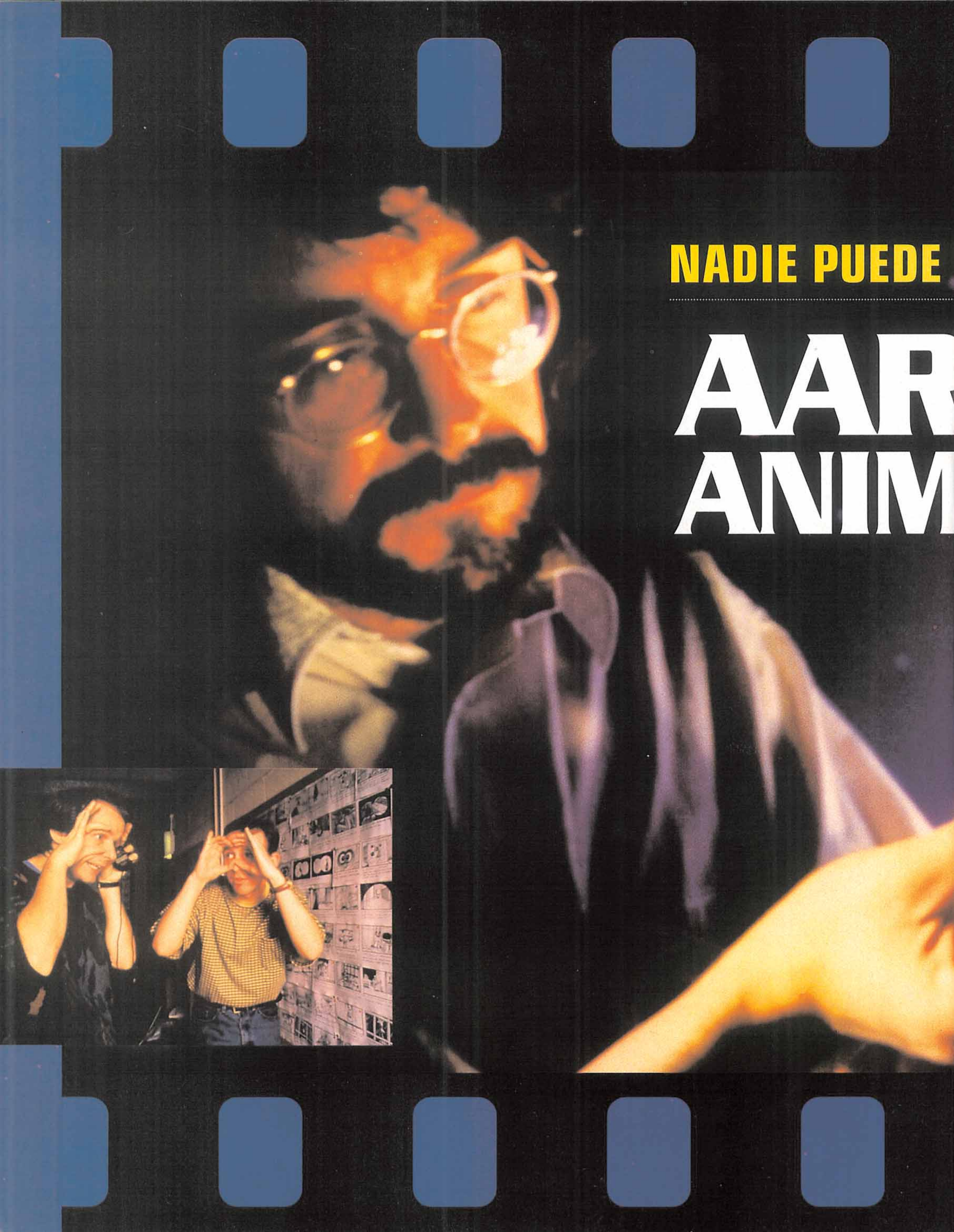






Velázquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID




NADIE PUEDE
AAR
ANIM



ACERLO MÁS REAL

DMAN ATIONS

HOY DÍA, CON LAS ANIMACIONES ULTRARREALISTAS REALIZADAS POR ORDENADOR, ES DIFÍCIL CREER QUE TODAVÍA HAYA UN LUGAR, Y HASTA UNA NECESIDAD, PARA LAS TÉCNICAS TRADICIONALES. EL ARTE DE LAS TÉCNICAS "STOP FRAME" –FOTOGRAMA A FOTOGRAMA– NO SÓLO SE HA VENIDO MANTENIENDO DURANTE LOS NOVENTA PARA EL DESARROLLO DE EFECTOS IMPRESIONANTES, SINO QUE HA EXPANDIDO LOS LÍMITES DE LA CREATIVIDAD EN PRODUCCIONES DE VIDEOJUEGOS, CINE Y TV, EN UN NIVEL TAN ALTO COMO LA ANIMACIÓN POR ORDENADOR. ¿QUIERES VER UN POLO DE MENTA BAILANDO? ¿UN TROMBÓN DE MANTEQUILLA EN PLENA EJECUCIÓN? ¿UNA MONTAÑA RUSA HECHA DE UNA BARRA DE CHOCOLATE? SIN PROBLEMAS. NINGUNA DE ESTAS IDEAS ENCUENTRA LA MÁS MÍNIMA DIFICULTAD EN UN PROCESO EN EL QUE INTERVENGAN LOS ORDENADORES, PERO EN CIERTOS ASPECTOS, MEJORAN ENORMEMENTE CON LA ANIMACIÓN SF. LAS ANIMACIONES POR ORDENADOR SON FASCINANTES, QUÉ DUDA CABE, PERO EXISTE UN PUNTO EN QUE SE TIENDE A UNA UNIFORMIDAD. UNA SECUENCIA RENDERIZADA EMPIEZA A SER IGUAL A LA SIGUIENTE, Y ÉSTA A LA QUE LLEGA A CONTINUACIÓN..., ES DECIR, SE ECHA DE MENOS LA INTENSIDAD QUE SE PUEDE ALCANZAR CON LAS TÉCNICAS TRADICIONALES –SIEMPRE QUE QUIEN LAS DESARROLLE SEA LO BASTANTE HÁBIL, CLARO–.







Incluso la industria cinematográfica, en Hollywood, está volviendo la vista de nuevo hacia esas técnicas que desarrollaron con singular maestría pioneros como Ray Harryhausen, y cuyos precedentes más lejanos se remontan a los mismos comienzos del cine.

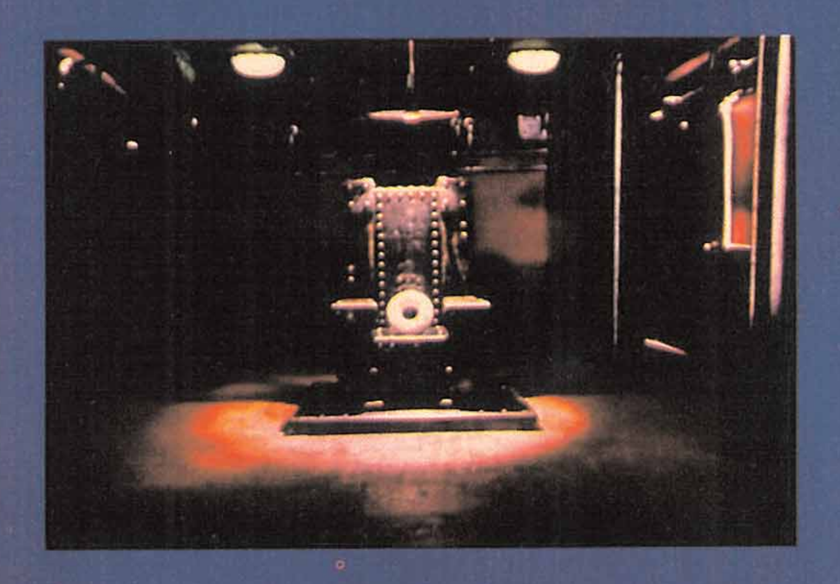
Pese a que, hoy día, la pauta la marque la ingeniería informática, varios estudios están empezando a darse cuenta que resulta bastante más accesible –y económico– y con unos resultados más ajustados a las expectativas iniciales, el utilizar modelos tridimensionales y animarlos, que alquilar una "mainframe" y un puñado de artistas gráficos para el desarrollo de una secuencia de pocos minutos, que suelen contar sus gastos en miles y miles de dólares, por unos pocos días de trabajo. Asimismo, el resultado suele tener una cierta "personalidad" que la fría perfección de los gráficos de ordenador no siempre logran alcanzar.

Existen varios admirables y representativos ejemplos del uso de las técnicas de animación SF –también conocida como Claymation– en el sector de los videojuegos. El conocido «Clay Fighters» utilizaba animaciones grabadas en vídeo para los sprites, exactamente igual que «Primal Rage» y otros muchos. En el inminente «Baldies», designado por la crítica extranjera como uno de los juegos más atractivos del 96, y más concretamente en la secuencia de la "intro", de tres minutos de duración, diseñada y realizada por la compañía de animación Envision, se han utilizado también técnicas SF.

HUMILDES Y PERFECCIONISTAS

Aardman Animations, compañía afincada en Bristol, es la punta de lanza del mercado en materia de técnica SF. Probablemente, sean uno de los estudios más admirados de toda Europa, sino del mundo entero. Desde sus comienzos, en que sus dos fundadores, Peter Lord y David Sproxton, se introdujeron en la animación, sólo como unos simples aficionados que trabajaban en su casa, hasta hoy, han pasado veinte años y han acumulado multitud de premios Emmy, Oscar y Bafta. Y siempre se han caracterizado por imprimir un toque personal, casi artesano, a sus obras, dando la espalda a la comercialidad. Existe algo en todos y cada uno de los trabajos de Aardman, algo tan especial, tan personal, que resulta difícil definirlo con palabras. Pese a que cuenta con un enorme equipo de animadores, en el que se integran diseñadores de la propia empresa y numerosos "free-lance", y cada uno de ellos puede haber realizado de manera independiente cada una de las secuencias que pueda componer un corto, los resultados siempre poseen ese estilo "Aardman" único y característico.

Fue el trabajo de Nick Park –animador, guionista, modelador, director, etc.– en una serie de anuncios –«Creature Comfort»– para la TV británica, el que sentó las bases de lo que se conoce ya en todo el mundo como el "estilo Aardman". Pero incluso estas producciones se basaban, en gran parte, en las primeras técnicas utilizadas por Sproxton y Lord. Algo que las define es la





LA HISTORIA DE AARDMAN

Aardman Animations se fundó en 1.972, cuando los todavía escolares David Sproxton y Peter Lord comenzaron a hacer cortos animados, como aficionados, utilizando un tomavistas. Su suerte fue que un productor de la BBC vio algunos de sus trabajos y dio la oportunidad a los bisoños realizadores de colaborar en el programa infantil «Vision On». El nombre "Aardman" viene de uno de los personajes del primer corto que Sproxton y Lord vendieron a la BBC.

De cualquier modo, en la compañía siempre estuvieron interesados en dirigirse a una audiencia adulta a la que interesara la animación. El encargo que Channel 4 hizo a Aardman en 1.982, con «Conversation Pieces», permitió desarrollar nuevas técnicas de animación, y despertó un enorme interés entre el gran público. Como consecuencia, pronto se vieron inundados de peticiones de agencias de publicidad y la industria musical.

En 1.986, Peter Gabriel sugirió su participación en la producción del vídeo «Sledgehammer», que obtuvo numerosos premios ese mismo año. La originalidad, ritmo y energía visual de este vídeo les llevó, posteriormente, a colaborar con Nina Simone en un nuevo clip, «My Babe just Cares for Me».

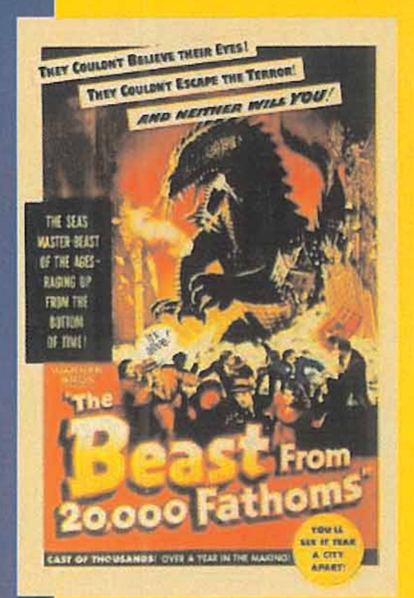
La actual cartera de clientes de Aardman está compuesta por nombres como Lurpak, Mita, 3M, Cadbury's, etc.

Con la expansión de la compañía, se amplió el número de animadores con incorporaciones como las de Richard Goleszowski, Nick Park, Steve Boxx o Jeff Newitt.

perfección alcanzada en la sincronía de voces con el movimiento de los labios. En una de sus primeras producciones, «Animated Conversations», para la BBC de Bristol en 1978, se siguió un curioso sistema. Se grabaron en audio una serie de entrevistas a gente corriente, hechas en la calle, en locales públicos, etc., en las que hablaban de todo aquello que tenía un interés personal para cada individuo. Posteriormente, en el estudio, se intentaba recrear la escena de estas entrevistas, basándose únicamente en lo que se oía, dotando a los personajes modelados en plastilina de expresivos gestos, movimientos y creando una figura con una personalidad concreta, según lo que la conversación podía sugerir.
En la serie de anuncios «Creature Comfort» –ganadores de un Emmy– se usó ese mismo sistema de producción, pero con una importante diferencia. En estos los personajes eran animales que narraban las excelencias de su vida en un zoo.

LOS SECRETOS DE AARDMAN

Pese a todo, lo que define a Aardman Animations no es sólo la búsqueda del resultado perfecto, sino su perfecta infraestructura, humana y técnica. Procuran satisfacer todas sus necesidades para el trabajo utilizando las mejores cámaras, la mejor fotografía, los mejores equipos de iluminación, sonido... Lloyd Price, uno de los animadores, que ha trabajado durante años en la industria cinematográfica con colaboraciones en producciones tan relevantes como «Pesadilla antes de Navidad», de Tim Burton, lo define así: "Es una característica en Aardman, una constante demanda de calidad, perfectamente planificada. Mientras otros estudios se concentran únicamente en el resultado, sacrificando los medios para obtener ese fin, aquí, si algo no resulta adecuado, no se utiliza. Esto es así hasta en el desarrollo de los guiones. En esta industria, no es posible encontrar un sistema de trabajo igual en ninguna parte; incluso en los casos en que se introducen mejoras continuamente durante el proceso de desarrollo de cualquier producción."
¿Qué significa entonces trabajar en Aardman? ¿Convertirse en una pieza más, un obrero gris y anónimo de una enorme maquinaria? No del todo, según Lloyd. "Aquí no hay "estrellas". Hacemos este trabajo simplemente porque nos encanta, y si no lo estuviéramos haciendo aquí, sería en nuestra propia casa. Nos gusta formar parte de todo esto. Además, resulta curioso que casi nunca tengamos ningún enfrentamiento, o algún que otro roce. Algo poco usual cuando un grupo de gente creativa trabaja junta en el desarrollo de un proyecto común."
Aardman también tiene mucho que decir en aspectos que no se refieren estrictamente al diseño o el estilo en animación. A lo largo de los años, con la ayuda del director técnico, Glen Hall, han desarrollado una tecnología y una serie de equipos específicos en este campo, con los que proveen de infraestructura a multitud de estudios de todo el mundo. De hecho, muchas de las producciones de estos jamás habrían sido realizadas sin la tecnología de Aardman. Y la investigación que desarrollan también abarca áreas como el uso de nuevos materiales para lograr un resultado óptimo. Para lo que antes se utilizaba tradicionalmente la plastilina, debido a su facilidad de modelado y consistencia, ahora se han creado ceras y arcillas especiales, látex, compuestos y derivados plásticos, gomas... Si algo es susceptible de ser utilizado para conseguir el efecto perfecto, se usará. No importa si hay que construir un decorado de treinta metros de largo y diez de altura, con muñecos de plastilina de tres metros de alto. Si así se va a conseguir el resultado óptimo, se dará ese paso.









Harryhausen es uno de los animadores más prolíficos, respetados e imitados en todo el mundo. Inventor del sistema "Dynamation", fue responsable de películas de auténtico culto entre los aficionados a la animación, como «The Beast from 20000 Fathoms» o «It came from Beneath the Sea», aunque su trabajo más recordado es «Jason y los Argonautas».
En esta película, existe una secuencia realmente memorable en la que se ve a un elevado número de esqueletos perfectamente animados, luchando contra Jason y su tripulación, en una escena magníficamente coreografiada y dirigida.
EL mérito del trabajo de Ray Harryhausen es mayor si se tiene en cuenta que trabajaba bajo condiciones inauditas hoy día. No se utilizaba la pantalla azul, no había soporte informático y no existía ningún sistema de previsualización.
Un hombre, sin duda, de excepcional talento. Un verdadero genio.



CÓMO FUNCIONA LA ANIMACIÓN

Las cámaras normales de cine capturan la acción real como fotografías fijas a una velocidad de 24 fotogramas por segundo. Al proyectar esas imágenes estáticas a dicha velocidad, se produce un efecto de fundido, que deriva en una sensación de movimiento continuo, ya que el cerebro es incapaz de distinguir imágenes separadas, a una velocidad que supere los doce fotogramas por segundo. La animación se aprovecha de este proceso, fotografiando una secuencia fija por fotograma, para producir la ilusión de movimiento.

En la mayoría de las técnicas usadas en animación, a diferencia del cine, es mucho más importante el storyboard que el guión. Aquél se realiza con sumo detalle, definiendo a la perfección todo lo que un fotograma debe contener, incluyendo efectos de luz, diseño del escenario, acción de personajes y diálogos.

Por lo general, y una vez completado, se graba en vídeo para dar al director la idea más aproximada al resultado final en cada fotograma en concreto, y en el resultado final.

El mayor problema al que se suele enfrentar un animador es la construcción de los modelos para cada secuencia. A menudo es preciso construir maquetas y modelos de gran tamaño para acomodar en su interior esqueletos mecánicos –armaduras, como dicen ellos–, que permita al personaje cambiar su pose y mantenerla fija.

En un anuncio que Aardman hizo para Lego, los personajes tenían más de un metro de altura y pesaban unos treinta kilos. Esto, unido a la complejidad de las armaduras que los sostenían, hizo preciso para ciertas tomas la ayuda de poleas que les soportaran en el aire.

La ventaja de los modelos y maquetas de gran tamaño es el detalle que se puede alcanzar, pero, claro está, cuanto más grande sea el modelo, mayor tendrá que ser, necesariamente, el decorado, lo que acarrea problemas de no siempre fácil resolución.

El animador es en parte actor y en parte escultor. Algunos utilizan acción real grabada en vídeo para sentar una base, pero este sistema no tiene demasiados adeptos en Aardman.

Uno de los temas más complicados es la sincronía de diálogos con los movimientos labiales. En estos casos, lo que se suele hacer es grabar primero la voz y realizar un análisis fonético, fotograma a fotograma en un soporte magnético de 35 mm. Después, se hace un informe escrito para que el animador sepa, exactamente, qué sonido corresponde a cada 1/24 de segundo –cada fotograma–.

AARDMAN, DESDE EL INTERIOR

Lo que la gente de Aardman llama "su hogar", un almacén de plátanos reformado, parece muy poca cosa desde el exterior, pero basta entrar para que esa impresión cambie radicalmente. Multitud de talleres, despachos, departamentos de diseño, estudios de modelado y unos grandes estudios divididos en minisecciones, en cada una de las cuales un único animador trabaja en una secuencia concreta de alguno de los muchos proyectos en los que, simultáneamente, está involucrada, por lo habitual, la compañía. La plantilla está formada por 27 miembros, pero el número puede subir hasta los ochenta, contando con los "freelances" y contratos temporales, en determinadas ocasiones. En el momento de nuestra visita a Aardman, siete producciones estaban en desarrollo: varios anuncios, algunos episodios de la serie «Morph» y el «Dark Ages» de Peter Lord, entre otros. Es decir, un día de trabajo normal, según nos informaron. En cuanto a los equipos que utilizan, resulta bastante sorprendente encontrarse con cámaras Mitchell de 35 mm, especialmente adaptadas para el trabajo a realizar. Son difíciles de encontrar, y caras en su mantenimiento, pero en Aardman siempre buscan lo mejor, simplemente porque en su campo son los mejores.

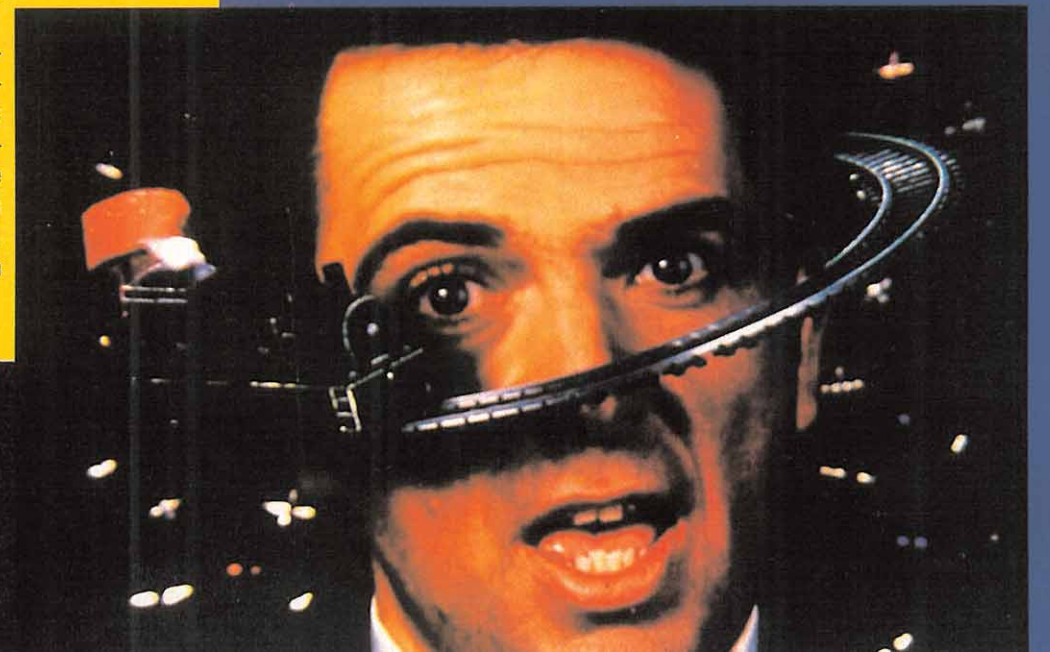
Otra sorpresa es descubrir que gran parte del proceso de animación está apoyado en el uso de hardware Amiga. En los comienzos de Aardman, era casi imposible que los animadores pudieran tener alguna noción real de los resultados en el momento de la filmación. Se trabajaba a ciegas, sin saber si se estaba en el buen camino, hasta que el material grabado se revelaba en el laboratorio. Ahora, con el soporte informático, se puede visualizar añadir o quitar fotogramas, ir a un punto concreto de cualquier secuencia, pasarla hacia delante, hacia atrás..., y, muy probablemente, sólo el hecho de disponer de este sistema es lo que ha permitido ese gran adelanto en las técnicas de animación, y la calidad del producto final.

"Sin los sistemas informáticos de previsualización, esto sería una auténtica pesadilla", afirma Lloyd. "Son tan versátiles que no podría imaginarme que volviéramos a los viejos tiempos, sería horrible. Pero es sorprendente saber que algunos grandes estudios no tienen nada parecido, ni remotamente, a estos equipos..."

En estos sistemas portátiles, diseñados por Allan Yates, se encuentran máquinas como un Amiga 4000, un DFS –Digital Frame Store– de Panasonic, y un equipo de proceso digital llamado PAR –Personal Animation Recorder–, específico de Aardman.

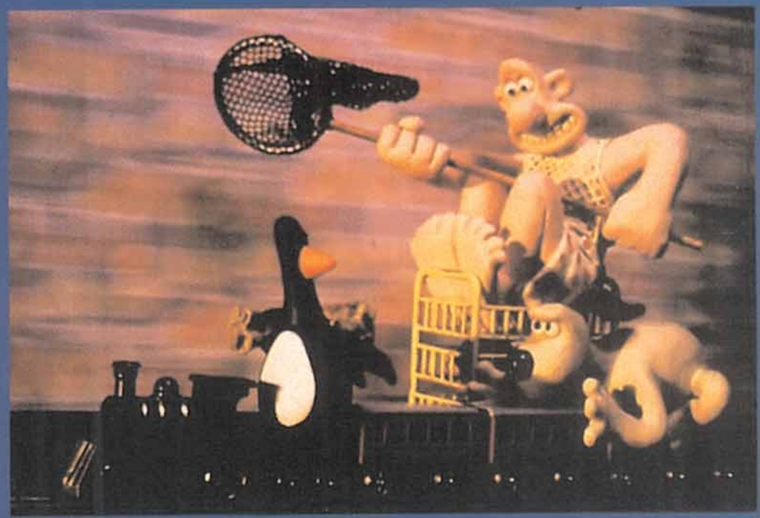
El proceso de grabación de un único fotograma, que posteriormente será tratado en todos los equipos antes mencionados, es, sin embargo, algo bastante tedioso, y sigue varios pasos muy concretos:

1.- Los iluminadores, animadores y cámaras preparan y graban un fotograma.



2.- Con un mezclador digital de vídeo, se compara la intensidad de la iluminación, y el alineamiento de los objetos en el fotograma actual, y el inmediatamente anterior.
3.- La imagen del fotograma pasa al PAR, donde es comprobada por el software y revisada por el director.
4.- Una vez que el director da el visto bueno, se pasa la imagen a película de 35 mm, como parte del metraje final.
Si tenemos en cuenta que un corto típico de Aardman puede llegar a durar treinta minutos, conteniendo unos 43.200 fotogramas, y a 24 fotogramas por segundo, es fácil apreciar la utilidad y necesidad de un sistema informático de apoyo. Los cinco minutos de la serie «Creature Comforts» se rodaron en doce semanas. Un anuncio de TV de treinta segundos puede implicar tres o cuatro semanas de trabajo. Pero sin el PAR, gran parte de ese trabajo consistiría en un círculo de pruebas y errores, que incrementaría los costes considerablemente, y alargaría enormemente la producción.
Los Amigas que integran el sistema, además, son usados para tareas adicionales y complejas de animaciones de decorados. Dos, tres o más fotografías pueden ser digitalizadas y retocadas en un ordenador diferente cada una, y ser luego combinadas en otro distinto para acabar siendo perfeccionadas en un Macintosh, o volver a pasar por los Amigas para añadir nuevos efectos.
¿Qué le espera a Aardman en el futuro? Multitud de planes para nuevas películas y cortometrajes, anuncios, juegos... ¡Quién sabe! Pero podemos estar seguros que, en este mismo instante, alguien en Aardman está trabajando en una nueva producción que superará todo lo que hemos podido conocer hasta ahora.

D.D.F./I.H.





Si os habéis equivocado de página, ya es demasiado tarde para volverse atrás. Los maniacos creemos que de aquí no se puede salir hasta el final de la reunión; en caso contrario, nos veremos obligados a usar nuestros poderes, hasta ahora imbatibles: el entretenimiento, la aventura y, bueno, el cotilleo.

MANIACOS DEL CALABOZO

En todo caso, tampoco os preocupéis si no se os presta demasiada atención. Estamos ocupados con un sinfín de nuevos rumores y posibles aventuras, por lo que apenas tenemos tiempo para dedicar a extraños. Lo que no quita para que se os dé una cordial bienvenida.

Pero, a menos que tengas cosas muy interesantes que contar, creo que preferiremos escuchar las últimas noticias que nos traen de Stone Keep, que al parecer ha desaparecido de la faz de la tierra tras un ataque del Señor de las Sombras. O las que nos llegan de la isla de Phoros, en el mundo de Aden, lugar que parece aquejado por una extraña plaga de insectos que aqueja incluso a los humanos. El JDR es el excelente «Entomorph», de SSI.

Otro lugar que no parece un destino agradable es la fortaleza de Skullkeep, desde donde se nos informa de la ocurrencia de fenómenos paranormales en sus alrededores. Pero la gran novedad, a la par que sorpresa, resulta «Anvil of Dawn», publicado por New World Computing –«Might and Magic»– y desarrollado por DreamForge –«The Summoning» y demás–. Tiene lugar en el mundo de Tempest, asolado por los elementos, y, por las fotos, puede dar bastante que hablar.

Y si alguien con todo esto se aburre, tiene dos opciones: esperar las llegadas de «Ultima IX» –para Navidad, según los últimos datos– y «Lands of Lore II» –"sine die"; ya tenemos otro Stonkeep con este juego–; o bien conformarse con sus antecesores, que también es divertido.

EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

Para el maniaco novato hoy vamos a explicar lo que podemos llamar "el principio de localidad" de los JDR. Aunque supongo que el nombre tampoco le sonará mucho a los veteranos, ya que me lo acabo de inventar. Y observad que, como modesto que soy, no le he llamado "primer principio de Ferhergón" o algo similar como hacen los pobres humanos para asegurarse una futil inmortalidad.

De todas formas, explicaré el contenido de tal principio, que suele ser de gran aplicación práctica. Sea un enigma que requiere la utilización de algún objeto o hechizo; en este caso, la probabilidad de que un determinado objeto/hechizo sea el correcto es inversamente proporcional a la distancia a la que lo hemos encontrado del lugar del enigma/problema/obstáculo.

Primer corolario: cuando no sepas qué hacer ante un enigma, repasa los objetos que has encontrado últimamente o cerca de tal lugar; prueba a utilizarlos. Sólo si todos fallan será el momento de empezar a probar con los que llevas desde hace más tiempo.

Segundo corolario: es conveniente explorar toda la zona cercana al punto del enigma antes de tratar de resolverlo, para asegurarse de que tenemos todo lo que podemos necesitar antes de empezar a probar.

Demostración: sea x un punto con enigma; entonces, según la propiedad asociativa..., bueno, pensándolo bien, me voy a ahorrar la demostración. Lo que importa son las conclusiones prácticas, que espero que sepáis aplicar en todos los atascos que tengáis.

Vaya rincón más concurrido hemos tenido hoy. Parecía ya el resto de la reunión, que empieza en este momento.

OTROS MANIACOS

Un pergamino nos llega, desde Córdoba y de Luis Javier Montealegre, que demuestra en su carta las dotes que tiene en diseño de maquetación. Por cierto que su misiva empieza con un romance en base a pareados. Como vais a ver, es muy exigente con los JDRs: los prefiere con buena calidad gráfica, que no estén en inglés, tengan automapa y sean en primera persona. En estas condiciones NO le gustan: «Heroes of the Lance», «Bloodwych», «Pagan», «Black Gate», «Serpent Isle», saga de «Eye of the Beholder» y de «Ishar» –carecen de automapa–, y «Ravenloft» y «Menzoberranzan» le parecen sosos. Vamos que sólo le gusta «Lands of Lore», y a él dedica todos sus puntos. Y sus

preguntas, que pasamos a atender seguidamente.

En el subnivel uno de la Torre Blanca, donde pone "Enfréntate a tu codicia", lo que te está diciendo es que no te apropies de ninguno de los objetos que están en el suelo dando vueltas, sino que los coloques en los nichos que la habitación tiene al efecto. Sólo de esta forma evitarás ser transportado al lugar tan desagradable que mencionas en tu carta.

Respecto a tu acción con el jefe Ghorka, robarle el rubí de la Verdad, aparte de enturbiar tus relaciones con tal colectivo, no te supondrá mayor perjuicio, no te preocupes. Si lo hubieras hecho devolviéndole la máscara te hubiera regalado un hermoso tridente además del rubí.



Las restantes preguntas han sido contestadas en números anteriores o bien se irán resolviendo ahora, cuando consigas el Elixir mágico. Y, finalmente, Luis Javier propone una buena idea, tan simple como resaltar de alguna forma los nombres de los JDRs de los que se va hablando para luego poder buscar sus referencias con más facilidad en revistas anteriores. Tipicamente, cuando te pones a jugar mucho después de que se ha hablado del juego, para aprovechar pistas ya dadas. Empiezo desde ahora mismo, ¿vale?

Será Daniel Salcedo, de Ceuta, quien primero sufrirá tal resalte, en la pregunta que dedica a **«Dungeon Master II»**, la primera y qué pronto. Está en el segundo piso de la fortaleza y tratando de alcanzar el tercero, para lo que se interpone en su camino un agujero que se abre y cierra de continuo en sincronismo con un conjuro que algo lanza un poco más adelante. El problema consiste en mantener cerrado tal agujero. Es fácil: manda un esbirro scout por delante para que se ponga delante del hechizo, de forma que, al no dar en la pared, el agujero no se abra y lo puedas cruzar sin problemas.

Y Daniel continúa enmendándome la plana respecto a que las ruinas de las ruinas Rattkin son "perfectamente accesibles" según comenté yo recientemente. El juego es «Wizardry VII», pero la explicación deberá esperar un mes.

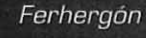
En Óscar Luengo, de Medina del Campo (Valladolid) tenemos un valiosísimo miembro. De su carta se desprende que está a punto de terminar «Stonkeep» y «Wizardry VII», y ya hizo lo propio con «Dungeon Master II», que se le hizo corto y sin dificultad, salvo por el enemigo final. Tío, me dejas atónito: corto, puede ser, pero ¿carente de dificultad? En fin, vamos con sus preguntas, que tratan de cómo entrar al Reino de las Hadas en **«Stonekeep»**. Efectivamente, la entrada está en Feeding Grounds 2, al este de dónde está la dragón Vermatrix prisionera. Lo cierto es que muchos no hemos encontrado problemas para entrar mientras que otros no entran ni a tiros; tu caso es obviamente el segundo. Me da la impresión de que no es conveniente atacar a las hadas que encuentras –sí, las nubes moradas–; por otro lado, quizá la solución es tan fácil como esperar a que una de ellas entre en su reino, y la veas cómo entra.

En otro orden de cosas, plantearé incógnitas sobre este juego que les han surgido ya a unos cuantos maniacos: ¿dónde están las rosas en el Reino de las Hadas?, ¿qué hay que hacer en la Gate of the Ancients para acceder a su centro?, ¿para qué sirve la estatua de un pato que hay en The Pits?, ¿y la cabeza gigante de Sharga que encuentras en el Templo de Throggi?, ¿se puede abrir la sala central de la fortaleza de los enanos?

Óscar plantea además una pregunta sobre «Wizardry VII»: qué objeto necesita para invocar a Dominae en su tumba. Y es que, según piensa, está a punto de terminar el juego. De todas formas, los seis puntos de Óscar se van a acumular a los que ya lleva Stonekeep..., en su primer mes en las listas.

Y dejemos estos problemas en el aire para que surjan las espontáneas ayudas a que acostumbramos los miembros de esta cofradía. En cuanto a soluciones, no me cabe la menor duda de que habrá el próximo mes, más.

Ferhergón



CALABOZOLISTA

Bueno, pues ya lo tenemos en la lista de preferidos, entrando directamente al segundo puesto. Hablo, claro, de «Stone Keep». Es el primero de la nueva hornada, el que abre el camino para que se vayan incorporando a nuestras preferencias otras maravillas como «Dungeon Master II» o «Entomorph». «Ultima» y «Might and Magic» ven, con temor, que su monopolio comienza a resquebrajarse: ya les quedan menos puestos para repartirse.

El que sigue inamovible en nuestro trono, es durante un mes más, «Lands of Lore», publicado hace unos tres años, si no me equivoco. ¿Resistirá el embate de Stone Keep en la siguiente votación? Vosotros tenéis la palabra.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Stone Keep
3.-Ultima VIII: Pagan
4.- Might and Magic III: Isles of Terra
5.- Ultima VII: The Black Gate

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre SECCION MANIACOS DEL CALABOZO

Internet te espera ¿A qué esperas tú?

En Canal Dinamic ofrecemos la mejor conexión posible en la actualidad a Internet:

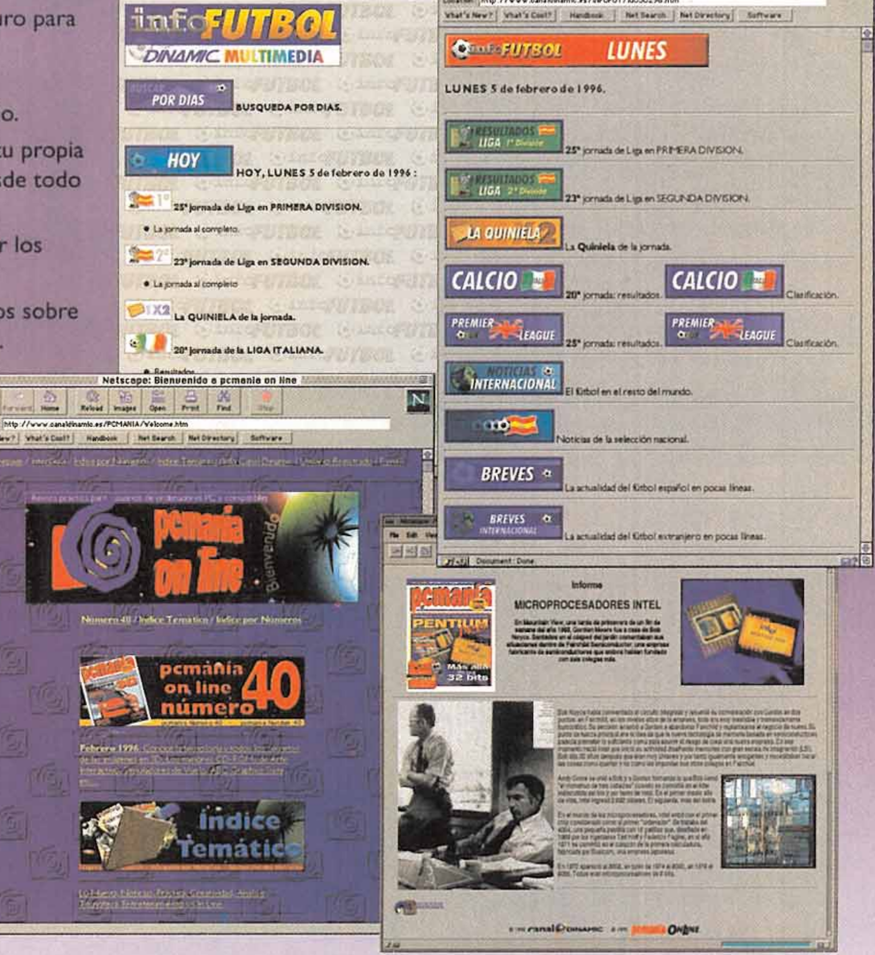
- Todos nuestros módems son Motorola de última generación, con velocidades de 28.800 baudios, para que puedas disfrutar de una conexión rápida y fiable.
- Ancho de Banda de **256K** directamente con Internet a través de Londres, lo que significa cuatro veces más rapidez y mayor volumen de datos transportados que los clásicos sistemas de 64K.
- Acceso desde 34 ciudades en España, con coste de llamada metropolitana. (aproximadamente 120 pesetas la hora). ¡No más conferencias ni números 902!.
- Kit de conexión a Canal Dinamic completamente gratis para nuestros socios, incluyendo Manual de Instrucciones y software de conexión y servicios.
- Dirección privada de E-Mail con 4 Megas reservados en nuestro disco duro para tu correo, totalmente gratuitos.
- Direcciones de E-Mail privadas adicionales para tus familiares o compañeros de trabajo por sólo 500 Ptas. al año.
- Tu propia página WEB gratis. Puedes crear, si lo deseas, tu propia página WEB de presentación, para que pueda ser visitada desde todo el mundo.
- Servicio de Asistencia Técnica especializada para resolver los problemas que se te puedan presentar en nuestra conexión.
- Información On Line sobre tu cuenta, con todos los datos sobre horas consumidas, horas pendientes, cargos efectuados, etc...

256K Ancho de banda

34 Nodos de conexión con llamada local

Canal Dinamic aporta nuevos contenidos editoriales On Line a la red mundial.

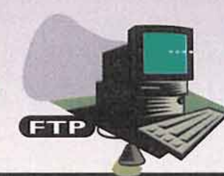
- **PCMANÍA ON LINE**. La revista PCMANÍA con todos los contenidos publicados, además de nuevas secciones, sistemas de clasificación temática, índices, búsquedas, etc... Actualizada diariamente y de consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.
- **INFOFUTBOL INTERNET**. El sistema de información futbolística internacional más actualizado y completo, disponible 24 horas al día, 365 días al año. Incorporación diaria de novedades. Consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.



La Coruña, Gijón, Oviedo, Vigo, León, Santander, Bilbao, Vitoria, San Sebastián, Pamplona, Valladolid, Logroño, Salamanca, Madrid, Zaragoza, Lérida, Sabadell, Mataró, Toledo, Tarragona, Barcelona, Castellón, Valencia, Palma, Córdoba, Sevilla, Alicante, Granada, Murcia, Cádiz, Málaga, Cartagena, Santa Cruz, Las Palmas











Hazte socio de Canal Dinamic en las condiciones que más te interesen desde 27 pesetas al día.



Trimestral (3)	Semestral (6)	Anual (12)
3 horas gratis al mes	3 horas gratis al mes	3 horas gratis al mes
3.950 Ptas. (I.V.A. incluido)	**5.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)	**9.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
coste efectivo mensual: 1.316 Ptas/mes	coste efectivo mensual: 991 Ptas/mes	coste efectivo mensual: 829 Ptas/mes

Kit de conexión gratis

Horas adicionales

Tarifa **DIURNA** de 08:00 a 22:00	360 Ptas. hora (I.V.A. incluido)
Tarifa **NOCTURNA** de 22:00 a 03:00	240 Ptas. hora (I.V.A. incluido)
Tarifa **BUHO** de 03:00 a 08:00	180 Ptas. hora (I.V.A. incluido)

El Kit de conexión incluye: el software para conectarse a Canal Dinamic, la tarjeta de socio y los manuales.

Aprovecha los inmejorables precios oferta en módem FAX SupraExpress™ al hacerte socio de Canal Dinamic

Módem con 5 años de garantía del distribuidor oficial en España

Módem	Precio de mercado	Oferta Canal Dinamic	Ahorro
Módem FAX SupraExpress™ externo 14.4 Plus	24.578	17.995 (I.V.A. incluido)	6.583
Módem FAX SupraExpress™ externo 28.8 PnP	41.905	29.995 (I.V.A. incluido)	11.910

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a Canal Dinamic, Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, MADRID, o envíalo por FAX al número 91 651 81 84. También puedes hacerte socio llamando a nuestro teléfono 902 11 13 15

Sí, deseo hacerme socio de Canal Dinamic en la modalidad que a continuación detallo:

- ☐ Modalidad Trimestral (Incluye kit de conexión gratis) .... **3.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Trimestral + MODEM SupraExpress™ 144 Plus. (Incluye kit de conexión gratis) .... **21.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Trimestral + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) .... **33.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Semestral. (Incluye kit de conexión gratis) .... **5.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Semestral + MODEM SupraExpress™ 144 Plus. (Incluye kit de conexión gratis) .... **23.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Semestral + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) .... **35.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Anual (Incluye kit de conexión gratis) .... **9.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Anual + MODEM SupraExpress™ 144 Plus.(Incluye kit de conexión gratis) .... **27.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ☐ Modalidad Anual + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) .... **39.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)

Seleccione la modalidad de envío que prefiera:

- ☐ Por **correo** sin módem (gastos de envío 495 Ptas.)
- ☐ Por **agencia** sin módem (gastos de envío 1.500 Ptas.)
- ☐ Por **agencia** con módem 14.4 (gastos de envío 2.400 Ptas.)
- ☐ Por **agencia** con módem 28.8 (gastos de envío 3.100 Ptas.)

Nombre: ....
Apellidos: ....
Fecha de nacimiento: ..../......../......../DNI: ....
Dirección: ....
Localidad: ....Provincia........
Teléfono:........Código Postal........

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Visa Núm.: ____ ____ ____ ____

Titular:
Válida Hasta:
Firma:

MM marzo

Teléfono de información

902 11 13 15

canal DINAMIC

www.canaldinamic.es
Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes, 28700 MADRID
info@canaldinamic.es

Llama hoy mismo y te informaremos

Si existiera alguna relación –¿existe?– entre la longitud del nombre de un juego y su calidad, sería en una forma inversamente proporcional, ya que «Z», el novísimo, esperado y, parece que por fin, a punto, proyecto de los Bitmap Bros es uno de los juegos más perseguidos de los últimos años, con todas las papeletas para convertirse también en uno de los más divertidos del 96. Los genuinos Bitmap han vuelto al ataque, y planean arrasar.

BITMAP BROS/VIE
En preparación: **PC, PC CD-ROM**
ESTRATEGIA/ARCADE

Z
EN BUSCA DEL SOLDADO PERFECTO

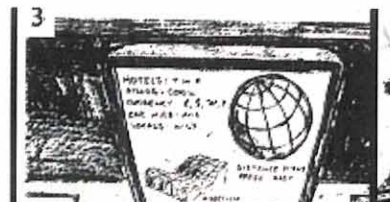
En fechas recientes, la redacción de esta vuestra revista se vio honrada con la presencia del mismísimo Eric Matthews, una de las cabezas visibles de los genuinos y fabulosos Bitmap. La razón era la presentación de una versión "alpha" de su esperadísimo «Z». Quizás, uno de los juegos de más largo desarrollo de los últimos años, amén de tremendamente laborioso y complejo.
La realidad de este proyecto, que ha llevado casi cuatro años completos entre las labores de diseño, desarrollo gráfico, desarrollo de algoritmos y programación, es el de un programa de esos que surgen muy de vez en cuando, y que cautivan al instante al afortunado usuario que se ponga ante el mismo.

¿ESTRATEGIA? SÍ, Y ALGO MÁS

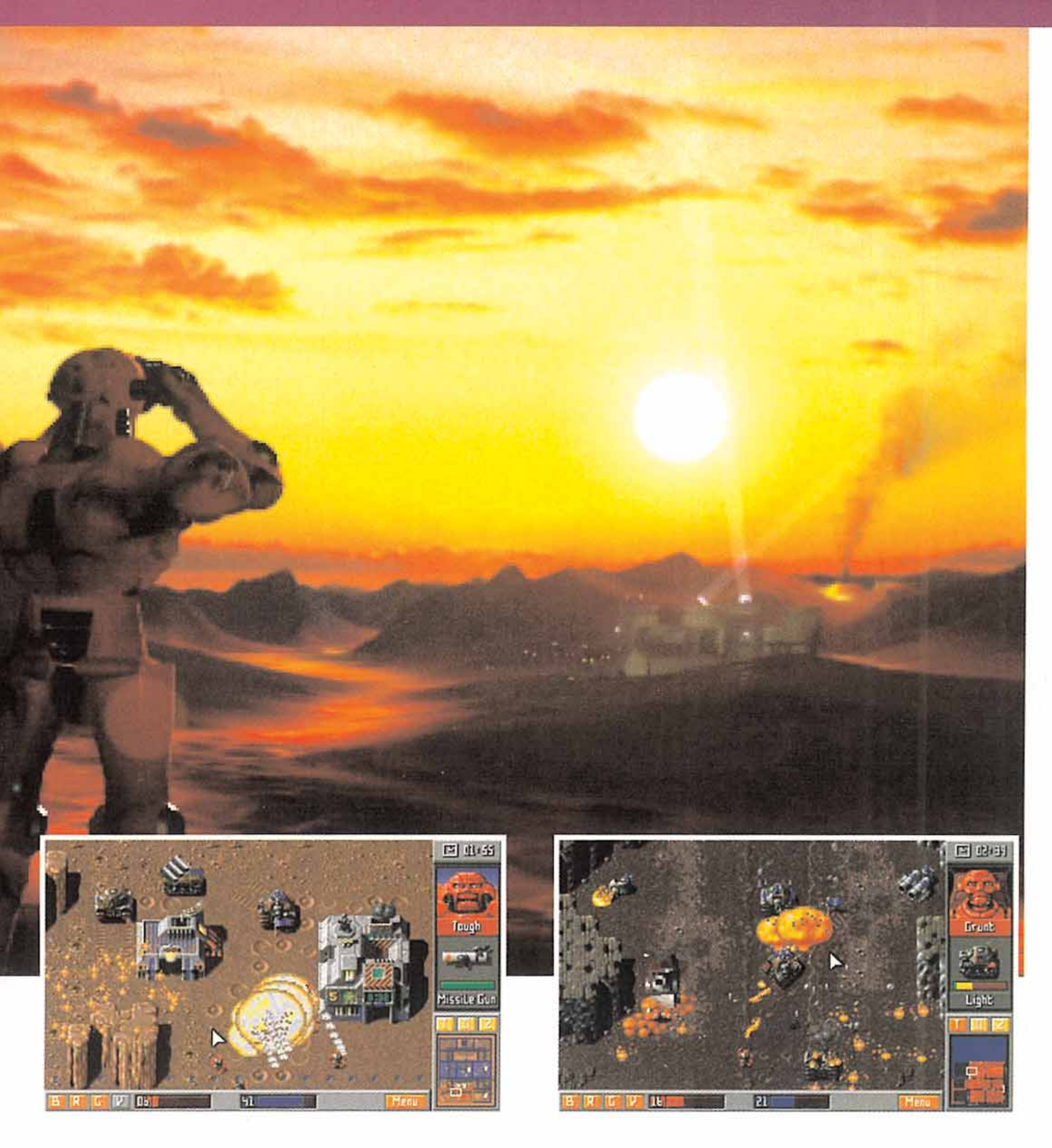
Si por algo ha pasado Bitmap Bros a ser un equipo respetado y admirado en todo el mundo, es porque han sabido hacer de la diversión el "leit motiv" de sus producciones. Desde «Xenon 2» hasta «Speedball», pasando por «Gods» y llegando a «The Chaos Engine», la aparente simplicidad de sus juegos no escondía otra cosa que una idea, quizá, sencilla, llevada a la práctica con tal mimo y calidad, que uno tenía que descubrirse ante una nueva obra maestra, cada vez.
«Z», que ya se ha convertido en el símbolo de una nueva etapa en la carrera del grupo, en la que el PC ha pasado a ocupar el puesto del Amiga, va a ser un proyecto con ese espíritu, pero que aumenta todo aquello que de bueno podía haber en cualquiera de los, hoy clásicos, juegos mencionados.
La estructura –aparente– que ofrecerá «Z» es la de un programa de estrategia,

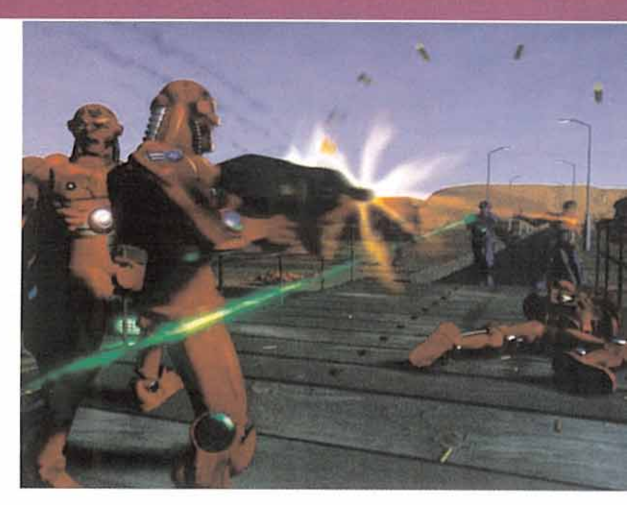

1


2

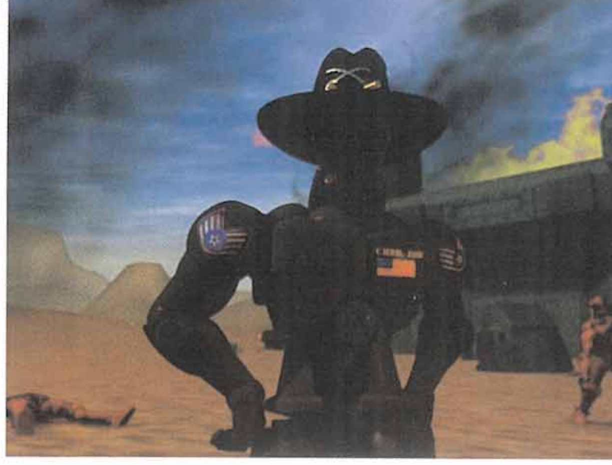

3











protagonizado por unos contendientes muy especiales: soldados mecanizados del futuro –robots hiperinteligentes y armados hasta los dientes, pero con una personalidad muy acusada que tendrá un reflejo constante a lo largo del juego–. Y es que tienen todas las características del típico "marine" juerguista de las películas, al que le encanta brindar con cerveza con sus compañeros de fatigas al acabar una batalla.

La estrategia pura, combinada con un considerable dosis de humor, conseguirá que «Z» cause estragos allí donde se vea, ya que, eso sí, la complejidad y variedad del programa será tan, o más, elevada que la del más destacado representante del género, poniendo la guinda con un toque de arcade casi genial.

ESTOS ROBOTS ESTÁN LOCOS

Las primeras escenas de «Z» son una verdadera delicia. El acompañamiento que, en la versión CD, harán al juego las secuencias cinemáticas, ofrecen toda una muestra de lo que mencionábamos sobre el humor del programa –y de los programadores–.

Un par de robots en una nave espacial están plácidamente tomándose una cerveza cuando una llamada urgente les interrumpe tan importantes quehaceres. Tras escuchar atentamente e intercambiar impresiones, deciden obedecer las órdenes recibidas y marchar rápidamente, no sin antes insertar una cinta de rock en el radiocassette de la nave, moviéndose como unos posesos al compás de la música y gritando como locos. Y a partir de aquí, el juego.

Decenas de pequeños robots se enfrentarán en multitud de escenarios, ambientados en muy diversos y extraños planetas, por el control de un simple palmo de terreno. Pero, además, lo interesante estará no en lo que hagan, sino en cómo lo hagan.

«Z» ofrecerá mil y una posibilidades de manejo, en las que bastará con una simple pulsación de ratón para organizar grupos







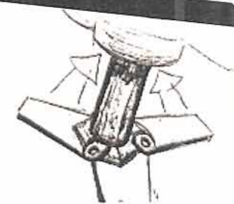


No busquéis más. Estos son los culpables de que «Z» se haya convertido en ese oscuro objeto del deseo de más de uno, y de dos.
Tras esa fachada de amiguetes juerguistas se esconden algunos de los programadores y diseñadores de más talento de la industria, cuyo reconocido prestigio empezó en los primeros tiempos de los ordenadores de 16 bits –o sea, Amiga y Atari, fundamentalmente–.

ELLOS SON LOS CULPABLES

Chris Maule –música–, Eric Matthews –diseño–, Mike Montgomery –programación– o Martin F. Godber –diseño– son algunos de los que aquí podéis ver, pero, en total, han trabajado, durante estos años, casi veinte personas en el desarrollo de «Z». Si alguien duda que semejante inversión de esfuerzo no ha merecido la pena, que espere a ver la versión definitiva del juego y luego hablamos. Y, si pese a todo, sigue sin convencerle, ya sabe quienes son los culpables.



2

3

4

5

6

guerrilleros que asalten un objetivo concreto: base, factoría, cota, puente... Podrán capturar material y enemigos, además de pulverizarlos, si llegara el caso, y todo con movimientos, detalles y ademanes sorprendentes. Podrán correr, saltar, nadar, disparar, lanzar misiles, utilizar morteros, fumarse puros –palabra–...
La simplicidad en el control ha sido una de las principales preocupaciones en el desarrollo del juego, junto a los algoritmos de inteligencia artificial, que son los que más han retrasado el proyecto. Son tan realistas que, en ocasiones, creeremos que es cierto que aquellos personajes que pululan por la pantalla tienen vida propia.

IMPECABLE FACTURA

Y todo ese compendio de virtudes a que aspira a ser «Z» –que ya es, prácticamente– ofrecerá una calidad gráfica singular en este tipo de juegos.
¿Qué más se puede esperar de la combinación de una acción frenética, la estrategia más compleja y al tiempo divertida, un montón de secuencias cinemáticas de infarto, todo ese humor y la sencillez de concepto y control de «Z»? Por ejemplo, que todo esté en un perfecto castellano –nos lo han asegurado– y que se ofrezca una opción de SVGA, que haga de esa perspectiva cenital de que hace gala el juego, una maravilla gráfica, bajo cualquier concepto.
El uso del tiempo real en todas las acciones del juego –lo veamos o no, estará sucediendo siempre algo–, los casi 2.000 fotogramas de animaciones usados en los personajes, la posibilidad de jugar en conexión vía red con un total de cuatro participantes... Todo hace de «Z» el juego a perseguir por fanáticos y no fanáticos de la acción y la estrategia.
Y, para colmo, ni siquiera –o eso es lo que dicen los Bitmap– necesitará un equipo de esos que parecen de ensueño y sólo existen en los catálogos.
Algo tan increíble como cierto, y divertido a más no poder.



F.D.L.















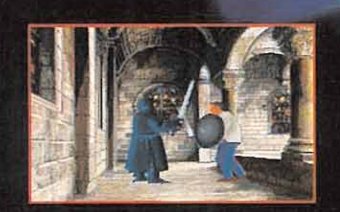
TIME GATE

VEN A VERLO A
expo - ocio
16 al 24 de Marzo 1996

VERSION EN CASTELLANO

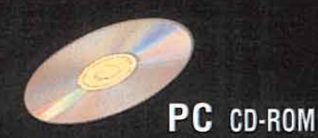
EL SECRETO DEL TEMPLARIO









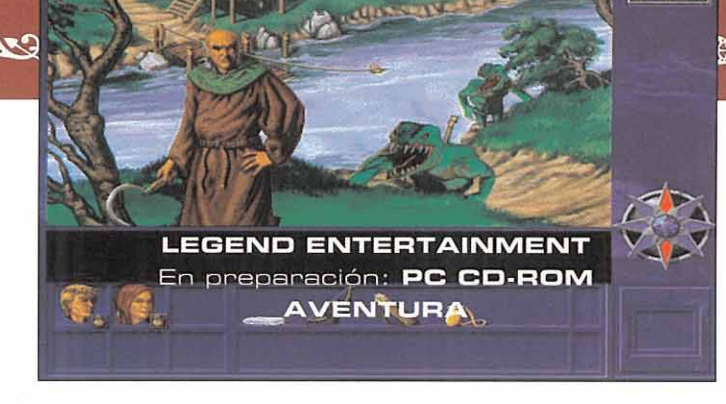


PC CD-ROM



Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

ERBE



SHANNARA

preview

LEGEND ENTERTAINMENT NO ES UNA COMPAÑÍA QUE SE PRODIGUE MUCHO EN SUS LANZAMIENTOS, PERO LO POCO QUE EXHIBEN ESTÁ MUY BIEN HECHO, Y VALGAN COMO EJEMPLO «MISSION CRITICAL», «DEATH GATE» O «COMPANIONS OF XANTH». ESTOS DOS ÚLTIMOS SE ENGLOBAN EN EL GÉNERO DE AVENTURAS FANTÁSTICAS QUE VA A ENGROSAR «SHANNARA», QUE NOS TRASLADARÁ A LOS MUNDOS INVENTADOS POR TERRY BROOKS.

Fantasías DE AUTOR

Cada autor fantástico tiene un mundo, o una serie, de su propiedad en los que suelta a sus criaturas para que hagan de las suyas y les den trabajo a los aventureros. Four Lands es el mundo de Terry Brooks, escritor americano bastante conocido allende nuestras fronteras, empapado de medievo, fantasía y leyendas, destacando entre todas la de la Espada de Shannara, verdadera piedra angular de la obra literaria de Brooks y, por ende, del juego. El argumento del mismo se inspira en varios relatos de Brooks, recreando un mundo amenazado por el regreso de un poderoso brujo.

«Shannara» será una aventura gráfica convencional, de las de mover el ratón para examinar, coger, hablar... Larga, pletórica de desafíos, y con múltiples sorpresas que se suceden desplegando el argumento. Con un desarrollo pantalla a pantalla tradicional, pero con calidad gráfica SVGA admirable, y una buena y atrayente historia. Pero tendrá también detalles de otros géneros, como el rol o la estrategia que la sacarán de los moldes.

Comenzaremos con un personaje al que se le unirán otros, tomaremos parte en esporádicos combates contra número variable de enemigos en los que deberemos coordinar nuestras tropas, y dispondremos de un diario en el que realizaremos anotaciones.

Por supuesto, como corresponde a Legend y a las aventuras gráficas en sí, la ambientación será superior, con una base técnica sólida. Los escenarios serán planos, pero hechos en buena perspectiva.

No faltarán impresionantes secuencias cinemáticas ni los ya habituales diálogos hablados entre más de 20 personajes, complementados con el conocido "The Fat Man" –«Wing Commander», «7th Guest»...– elaborando de la parte musical. Siguiendo con nombres hay que reseñar que el guión ha sido escrito por Corey y Lori Cole.





Con «Shannara» se mantiene la colaboración entre aventura y mundos fantásticos que tantos buenos juegos nos ha hecho disfrutar, y que continuaremos haciéndolo. En breve.

C.S.G.

SI

es el juego completo.

contiene todos los manuales e instrucciones.

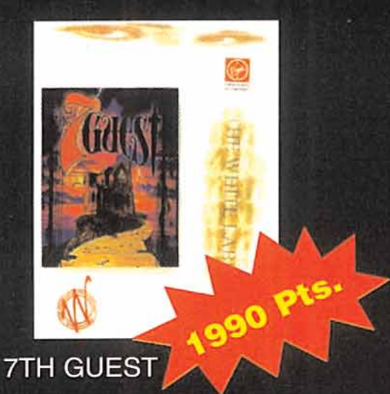
es el mismo que antes costaba el triple.

todos son Superventas.

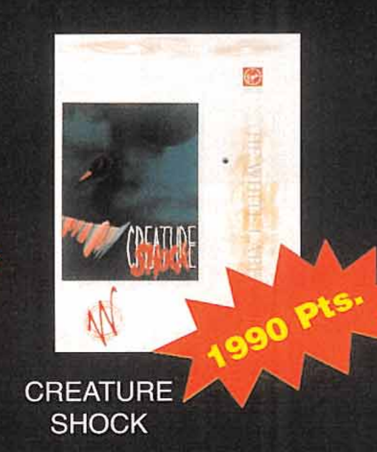


THE WHITE LABEL

LA MEJOR ELECCIÓN



7TH GUEST
1990 Pts.



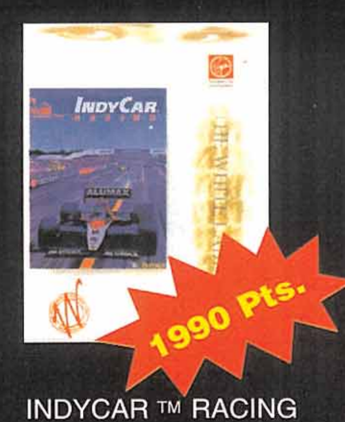
CREATURE SHOCK
1990 Pts.



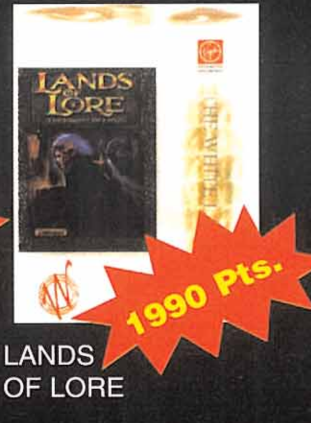
DREAMWEB
2490 Pts.



Fleet Defender, Dune II, UFO y Beneath a Steel Sky
4 Productos 7500 Pts.



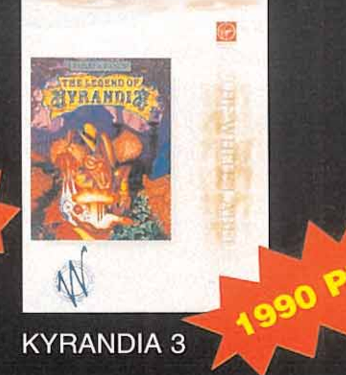
INDYCAR ™ RACING
1990 Pts.



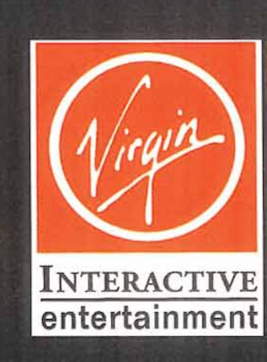
LANDS OF LORE
1990 Pts.



OVERLORD
1990 Pts.



KYRANDIA 3
1990 Pts.



TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67



WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

EL ÚNICO JUEGO QUE PUEDE HACERNOS OLVIDAR LA GRAN ADICCIÓN ESTRATÉGICA EN TIEMPO REAL DE «WARCRAFT» NO PUEDE SER OTRO QUE ÉSTE. CON EL SUBTÍTULO DE "TIDES OF DARKNESS", «WARCRAFT II» ABRE UN NUEVO EPISODIO EN LAS GUERRAS ENTRE ORCOS Y HUMANOS.







BLIZZARD/INTERPLAY
En preparación: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA



Pero eso no es todo, porque este juego, que promete ser uno de los mejores del 96, nos trae más cosas. Y si no os lo creéis, seguid leyendo.

Si «Dune II» sentó los cimientos de una nueva forma de contemplar la estrategia, «Warcraft II» va a elevar el listón de calidad hasta unos límites muy elevados, bastante difíciles de superar, dejando de lado a competidores como «Command & Conquer» o «Z», en los que, no obstante, la esencia arcade es más acentuada. «Warcraft II» destapará sus innovaciones en el primer vistazo, ya que la resolución gráfica se ha aumentado hasta SVGA, con lo que el juego ganará en detalle y vistosidad, y los mapas de juego serán más extensos. El entorno de juego, menús incluidos, se ha refinado y se ha hecho más agradable. Lo mismo podríamos decir del sonido, que seguirá manteniendo los efectos de sonido inherentes a la batalla, y las exclamaciones de las tropas acatando órdenes que tan buen ambiente provovan.

Guerra en todos los frentes

Pero el contenido del juego también sufrirá modificaciones para bien. La más anunciada será la inclusión de nuevas unidades navales y aéreas que, sin prescindir del toque fantástico, ampliarán nuestras posibilidades estratégicas. Barcos de guerra y transporte, zeppelines y aeronaves de reconocimiento que requerirán combustible para su funcionamiento, que extraeremos del mar gracias a plataformas petrolíferas que construirán los peones. Como veis, el espíritu de «Warcraft» no ha cambiado, sólo ha sido ampliado, propiciando la combinación de varios tipos de unidades para vencer.

Y otra de esas ampliaciones van a ser las nuevas razas que estarán presentes en «Warcraft II». Ogros y trolls lucharán del lado orco, mientras que los humanos contarán con la ayuda de elfos y enanos, cada uno de ellos equipado con sus construcciones específicas y correspondientes poderes mágicos. Porque la magia sigue siendo un elemento determinante, capaz de desequilibrar una batalla, y como tal, su importancia se acrecentará con nuevos y poderosos hechizos como creación de tropas ilusionarias, demonios y otras unidades para menguar al enemigo. La mayor calidad estratégica y variedad de unidades y edificios van a estar garantizadas, así como el adictivo frenesí del tiempo real, herencia del gran «Dune II».

Todo esto vendrá aderezado con una nueva historia que dará sentido a nuestra lucha, un interfaz igual de fácil de manejar que el de «Warcraft», posibilidad de jugar varios jugadores vía red, e incluso se habla de un editor de escenarios y unidades. Es indudable que con todo lo que os hemos contado estaréis empezando a olvidar el primero y a pensar en «Warcraft II». Es indudable, a nosotros también nos pasa.

C.S.G.



El mundo del software a veces depara verdaderas sorpresas al respetable. Como esos casos en que todo lo que se venía anunciando sobre un programa en desarrollo que, desaparece repentinamente, como por arte de magia, para surgir de nuevo, sin previo aviso, y cambiando de sello.



Baldies

Ese, y no otro, ha sido el caso de «Baldies», un producto que Gametek tenía en sus previsiones desde hace más de un año, del que hace unos meses se dejó de hablar, y que vuelve a la palestra, sólo que de la mano de Atari. Ni más ni menos que la querida y vieja Atari. Y es que la nueva aventura en el mundo del PC, iniciada por la compañía que fundara Nolan Bushnell años ha, y cuya carrera se asemeja al Guadiana –ahora estoy, ahora no– cuenta entre sus lanzamientos iniciales con este curioso y simpaticón «Baldies».

Hasta el momento de escribir estas líneas sólo se conocía su aspecto, gracias a las imágenes distribuidas a la prensa en distintas ferias internacionales. Y aunque ahora el material no sea mucho más abundante, al menos sí hemos podido tomar contacto con una primitivísima versión del juego, para informar con más criterio sobre lo que se va a convertir en una pequeña joya de la estrategia básica.

A simple vista, «Baldies» os parecerá demasiado sencillote. Incluso, nos atreveríamos a decir que algo tontorrón. Unos muñequitos pululando por un territorio no muy extenso, a lo que parece ser su libre albedrío.

Pero bastarán cinco minutos de juego para percibir en «Baldies» un par de puntos



realmente importantes en el software, y cada vez más descuidados en favor de una técnica no siempre convincente: diversión y adicción.

Los objetivos de «Baldies» apuntarán a algo tan fácil de decir como es la conquista de un territorio enemigo, al tiempo que nuestro grupo de alegres personajillos –los baldies, evidentemente– evolucionan en una tecnología inexistente al principio del juego.

Pero esto, dicho tan frío, no se acerca ni por asomo a la verdad del programa. Un programa pletórico de humor, con un interface de usuario asombroso por su eficacia y simplicidad, casi infinito en sus posibilidades, con más de un centenar de frenéticos y demenciales niveles...

Si no fuera porque casi parece un sacrilegio, nos atreveríamos a decir que nos encontramos ante el único y verdadero sucesor de los míticos «Lemmings».

Y es que, hay que ver lo que son las cosas, lo que podía haber acabado siendo uno de tantos proyectos olvidados, nunca conocidos por el usuario, será –siempre en nuestra humilde opinión– uno de los programas a tener más en cuenta en los próximos meses.

Si, como dice el refrán, más vale maña que fuerza, no es menos cierto que algo de imaginación en lugar de tanta técnica del siglo XXI, es lo único que hace falta para dar muchas alegrías a los amantes de los buenos juegos.

F.D.L.



La imaginación es lo que cuenta

Nos siguen demostrando que están siempre a la vanguardia. En Dinamic Multimedia van siempre un paso por delante de las demás compañías de software españolas, y «Los Justicieros» es otro buen ejemplo de ello, pues es la primera película interactiva realizada en nuestro país, similar a las producciones de American Laser Games. Pero no igual, pues tendrá sustanciales diferencias que lo convertirán en algo novedoso.



DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD-ROM**
PELICULA INTERACTIVA

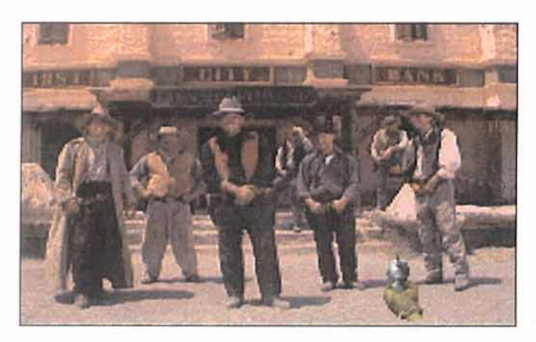




AGÁRRATE A LA BUTACA

Es una adaptación de la recreativa «Zorton Brothers» de Picmatic, pero con una serie de mejoras que aumentan la interactividad y le diferenciarán significativamente de productos similares como la saga «Mad Dog MacCree». No se va a tratar sólo de disparar, también tendremos que realizar una serie de acciones interactivas, como comprar munición, visitar al médico, jugar en el casino, relacionarnos con los personajes, aspectos todos ellos que le acercarán al concepto de aventura y de manera más específica al de película interactiva.





En Dinamic no se han conformado con hacer un shoot'em up con vídeos, sino que han ampliado las opciones un tipo de juegos tan clásico rígido hasta ahora.

Junto a los toques de aventura mencionados existirá también la posibilidad de usar distintas armas y de ganar dinero para acceder a determinados servicios, como restablecimiento de la energía –que sustituye a las clásicas vidas– o adquirir munición. Por supuesto, el plato fuerte del juego serán los duelos esporádicos con los forajidos que intentarán que no recuperemos los fragmentos de un mapa, objetivo final de «Los Justicieros», y en los que tendremos que usar toda nuestra precisión y puntería.



La película que sirve de soporte a «Los Justicieros» ha sido dirigida por Enrique Urbizu –«Todo por la pasta»– y cuenta en el reparto con todo un elenco de conocidos actores españoles como Paco Calatrava o Javier de Campos; rodado con diálogos en nuestro idioma y en localizaciones patrias que quizá le suenen a alguno de vosotros.

El producto del rodaje posteriormente ha sido pasado a formato digital por Dinamic Multimedia, usando técnicas que ya dominan por otros programas suyos en los que el vídeo es parte pasiva. Sólo que en este nuevo juego es un ingrediente activo clave, y que esperamos combine adecuadamente una buena resolución con la adecuada fluidez, sin menoscabo de la jugabilidad.

La respuesta la tendréis muy pronto a vuestro alcance, pues se prevé el lanzamiento para mediados de marzo, y quizás ahora, mientras leéis la revista, ya esté en la calle y lo podáis adquirir. Eso sí, a un precio muy competitivo, en la tónica de todos los productos de Dinamic Multimedia. Dentro de poco podréis hacer justicia a vuestra manera.

C.S.G.

UN OSCURO MISTERIO D

preview



WARP/ACCLAIM
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN**
AVENTURA

3DO TUVO EL PRIVILEGIO DE SER EL ESCENARIO DEL ENSAYO GENERAL, AL SER LA PRIMERA PLATAFORMA PARA LA QUE APARECIÓ «D», Y DEMOSTRÓ UNAS CUALIDADES QUE HACÍAN PRESAGIAR EL INMINENTE PASO A PC CD-ROM, PLAYSTATION Y SATURN. Y AL FINAL, EL ALUMNO ACABA SABIENDO MÁS QUE EL MAESTRO Y LAS ÚLTIMAS VERSIONES SUPERANDO A LA PRIMIGENIA. «D» NOS OFRECERÁ MISTERIO, TERROR, Y MUCHA AVENTURA CON SUS CONSABIDOS ENIGMAS, CUBIERTO TODO ELLO POR UNA SOBERBIA AMBIENTACIÓN OBRA DE WARP.

Artesanía. Esa es la palabra que tiene plena aplicación en el caso de «D», pues es un juego realizado a la antigua usanza, o sea a mano, pero con el empleo de las técnicas gráficas, sonoras y de programación más innovadoras.

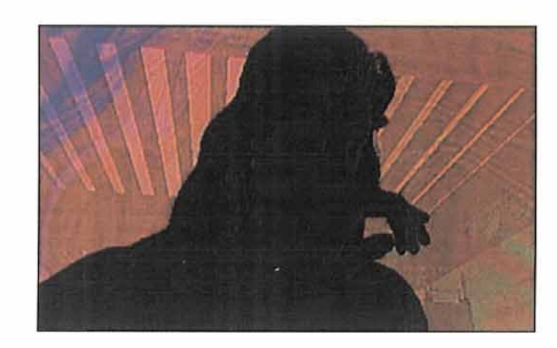
Se intentará ganar a pulso el subtítulo de película interactiva pero sin usar actores de carne y hueso, sólo con material creado digitalmente. Al contemplar el ambiente logrado, que promete autenticidad, tensión, realismo y un susto tras cada esquina, nos daremos cuenta de todo el trabajo que «D» tiene detrás.

Con mucho que ver con programas como «The 7th Guest» o el más reciente «The 11th Hour», primará sobre todo la aventura, con puzzles más subliminales y sutiles, que estarán ahí, pero sin cobrar un excesivo protagonismo.

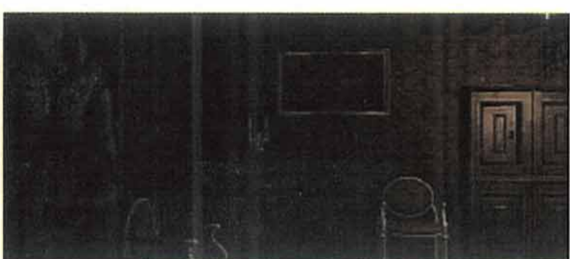
JUGANDO CON EL TERROR

Un juego que pretende ser excitante y tenso tiene que tener un buen argumento que le avale y le dé soporte. «D» cumplirá este primer requisito. Toda la trama girará en torno al personaje de Laura Harris.

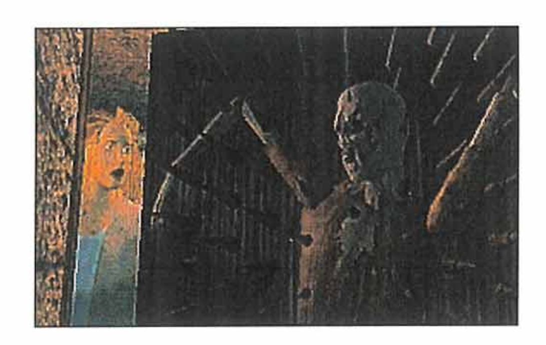
Junto a ella deberemos resolver un escalofriante misterio: su padre, un respetable director del Memorial Hospital de Los Ángeles se vuelve loco un aciago día, dispara contra algunos de sus pacientes y se atrinchera en el hospital reteniendo a una serie de rehenes. Laura es la única que le puede hacer cambiar de opinión, pero cuando entra en el hospital para intentarlo, la situación se transforma misteriosamente, y da comienzo un thriller cuyo descubrimiento es mucho más sorprendente que el anterior. «D» está



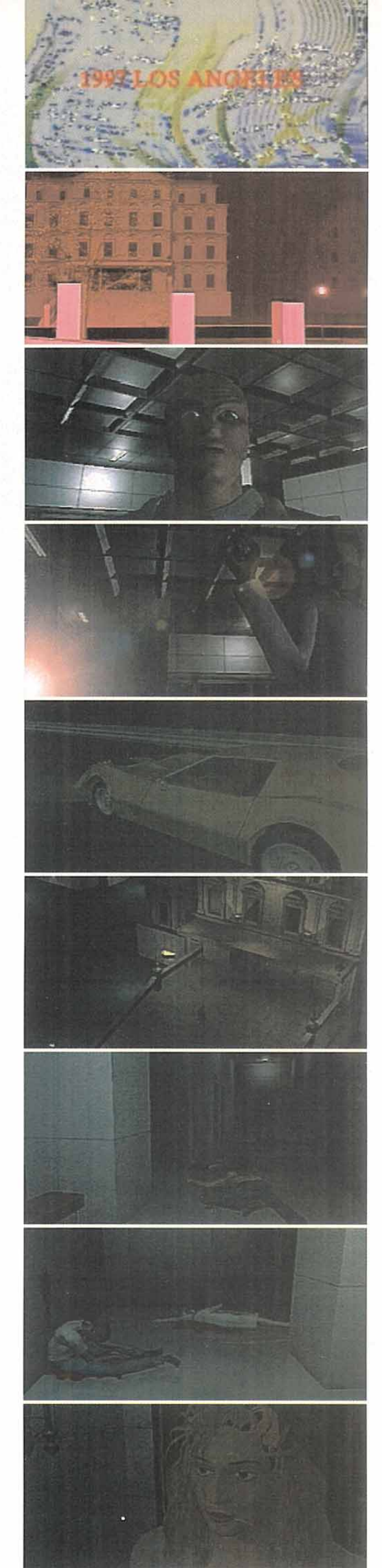


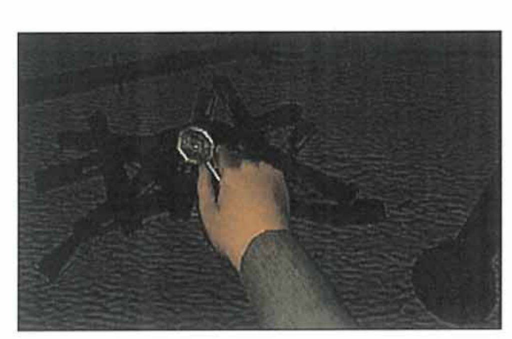


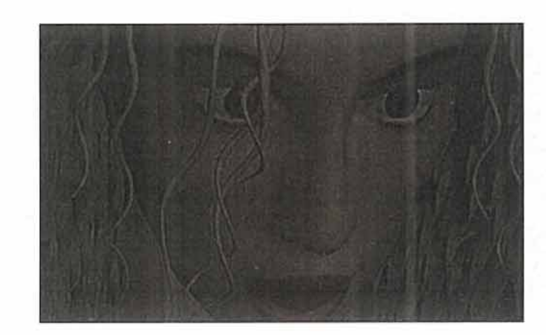


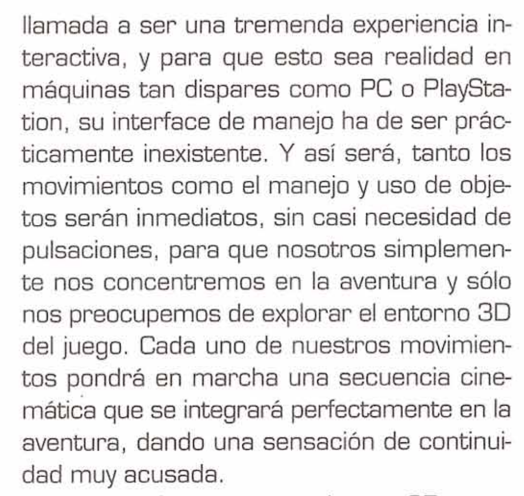












llamada a ser una tremenda experiencia interactiva, y para que esto sea realidad en máquinas tan dispares como PC o PlayStation, su interface de manejo ha de ser prácticamente inexistente. Y así será, tanto los movimientos como el manejo y uso de objetos serán inmediatos, sin casi necesidad de pulsaciones, para que nosotros simplemente nos concentremos en la aventura y sólo nos preocupemos de explorar el entorno 3D del juego. Cada uno de nuestros movimientos pondrá en marcha una secuencia cinemática que se integrará perfectamente en la aventura, dando una sensación de continuidad muy acusada.

Los decorados no son reales en 3D, pero nos dará la sensación de que sí lo son, que promete ser mucho mayor que la conseguida en «Myst» o «The 11th Hour».Nuestro progreso en la aventura estará basado en el uso de los objetos que encontremos y en la resolución de enigmas de complejidad bastante equilibrada para no desanimar a nadie sin resultar excesivamente fáciles, y permitirnos disfrutar de la aventura plenamente. Y por mucho tiempo, pues sus dos CD garanatizarán, según Warp, más de 40 horas continuadas de juego. Mucho tiempo disfrutando con el terror.

PROLEGÓMENOS DE LA CREACIÓN

Warp es un grupo de programación con sede en Japón, donde son muy bien considerados, y su jefe de desarrollo es Kenji Eno. Son los responsables de la codificación primaria y su posterior adaptación a todos los formatos.

Los gráficos van a ser un derroche visual. Y con sólo ver el detalle y suavidad de formas con que está realizado el rostro de la protagonista, podemos confirmarlo. Es de esperar que se haya puesto el mismo cuidado en los demás personajes formados a base de polígonos animados, y en los decorados que forman los fondos, también poligonales y con mapeados de texturas. Si a esto añadimos que estarán en movimiento, se nos plantean interrogantes sobre si la calidad de detalle irá acompañada de fluidez, de velocidad y de una sensación de realismo aceptable.

Todas las animaciones serán de gran tamaño y resolución renderizadas consiguiendo una ambientación perfecta, con luces y sombras en los lugares necesarios para crear la atmósfera de misterio oportunos. La banda sonora será cambiante según el momento, adaptándose al desarrollo y manteniendo la tensión o la calma, según los casos.

La primera impresión que hemos recibido de «D» es inmejorable, y a buen seguro que se generalizará a todo el juego. Son pocas las aventuras que existen hasta el momento que impulsen al jugador a dar un salto del sillón a cada susto. Se requiere un gran nivel técnico y la precisa combinación del sonido con la imagen para conseguir una respuesta efectiva por parte del usuario. Según Warp, «D» lo conseguirá.

C.S.G.







TIME COMMANDO

preview

ADELINE SOFTWARE/ ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION**
ARCADE/AVENTURA

SALTO AL FUTURO

DICEN QUE EL COLMO DE LA ORIGINALIDAD ES PRESENTAR AQUELLO QUE NO LO ES, COMO SI ESTUVIÉRAMOS ANTE UNA INNOVACIÓN GENIAL. ESA FUE, QUIZÁS, UNA DE LAS MAYORES BAZAS DEL RECORDADO Y ADMIRADO «LITTLE BIG ADVENTURE». SUS CREADORES, ADELINE, DE TODOS MODOS NO ERAN UNOS RECIÉN LLEGADOS A ESTE MUNDILLO. FRÈDÈRIC RAYNAL, SU CABEZA VISIBLE, ESTUVO LARGO TIEMPO TRAS LOS PROYECTOS MÁS IMPORTANTES DE INFOGRAMES, Y APROVECHÓ ESA EXPERIENCIA PARA SORPRENDER A PROPIOS Y EXTRAÑOS. PERO NO ESTAMOS AQUÍ PARA HABLAR DE LO QUE YA ES PASADO, SINO DEL FUTURO. Y PRECISAMENTE EL FUTURO JUGARÁ UN PAPEL IMPORTANTÍSIMO EN LO QUE ES LA NUEVA Y MÁS SECRETA PRODUCCIÓN DE LOS GALOS DE ADELINE. SU NOMBRE, «TIME COMMANDO».

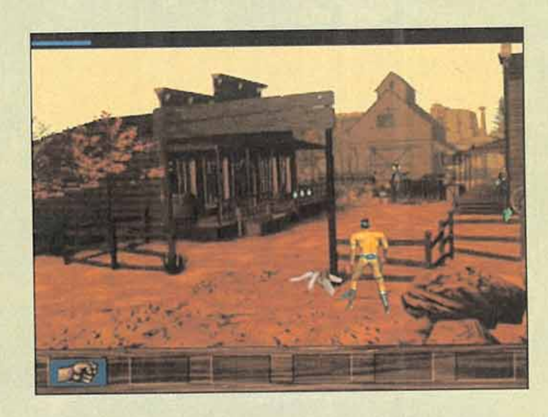
Deberíamos empezar por aclararnos sobre el género en el que podremos enclavar a «Time Commando», ya que, por lo visto hasta ahora, se podría decir de él que va a ser una excelente aventura. Pero no es menos cierto que el componente arcade parece que también tendrá un importante peso. Y, si nos atrevemos a ir más allá, hasta se podría pensar en que el rol, lo roza ligeramente.
Pero todo esto sólo son deducciones de la primera impresión que este secreto proyecto de Adeline nos ha causado.
No son, evidentemente, las más importantes, ni por asomo. Pero sirven para crearse una ligera idea de lo que será el juego.

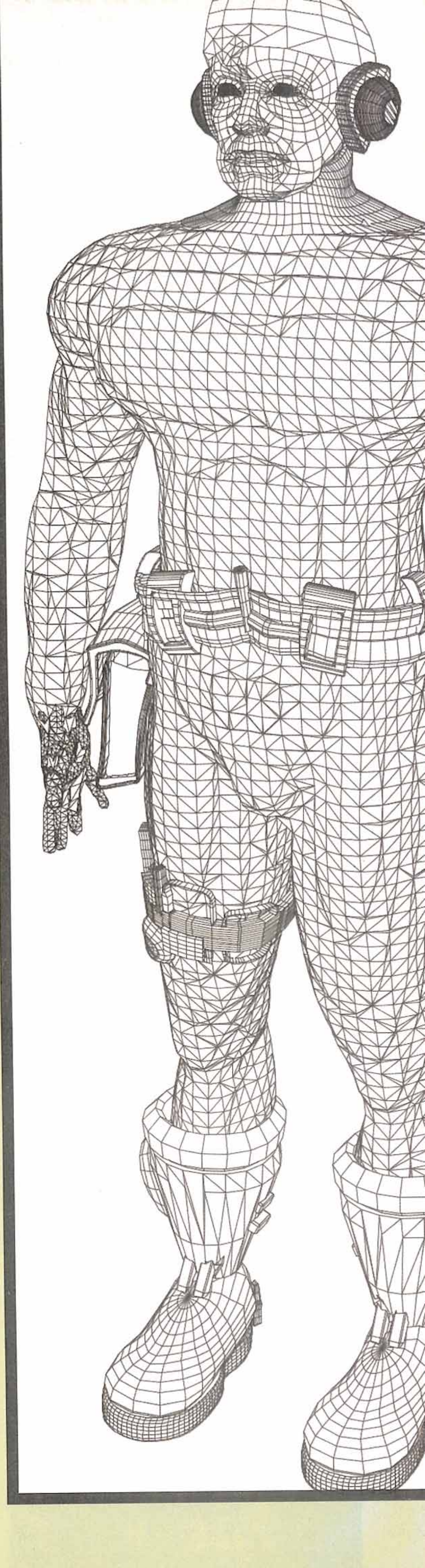
LA HISTORIA, TAL COMO FUE

La acción que desarrollará «Time Commando» –a veces frenética– parte de un desasosegador futuro, que no depara nada nuevo a la humanidad –hombre, originales en esto, no han sido demasiado, la verdad–, y la única forma de evitarlo es un viaje a través del tiempo que nuestro protagonista –fornido héroe él–, ha de realizar en un intento desesperado por otorgar alguna esperanza a un mundo desesperado.
A partir de aquí, imaginad cualquier época, cualquier circunstancia relacionada con la historia en la que podáis pensar, y estaréis cada vez más cerca de la realidad de «Time Commando».
El atractivo argumento del programa no es, pese a lo que pueda parecer, la piedra de toque de que se vale Adeline para mostrar, de nuevo, la calidad y el talento que atesoran sus integrantes. En esa punta de lanza tiene que ver, sobre todo, una técnica brillante que hace aparecer una combinación de aventura y arcade como la de «Time Commando» como algo completamente nuevo.





EL RECUERDO DE TWINSEN

Aquellos que ya disfrutaran en su momento de las andanzas del orondo protagonista de «Little Big Adventure», verán en estas primeras imágenes de «Time Commando» una clara alusión a la técnica con que fue desarrollado aquél. Sin embargo, todo puede quedarse en eso, una sencilla alusión, ya que lo más interesante de este nuevo proyecto es la inclusión de aquellos diseños en SVGA –sí, como una opción gráfica más– junto a unos escenarios renderizados y mostrados en pantalla como vídeo digital, continuamente animados y con un movimiento fastuoso.

Esa va a ser la clave de «Time Commando», aparte de la jugabilidad y adicción propias que se le suponen, dada la habilidad en estas lides de los chicos de Adeline.

Que el soft francés está en pleno auge, y cada día va a más, es algo que ya nadie duda. Pero que aún sea capaz de sorprendernos del modo que parece lo conseguirá «Time Commando», es realmente increíble.

Por ahora, poco más se puede contar del programa, dado su aún primitivo estado de desarrollo –pese a lo que puedan decir estas imágenes, falta aún mucho por hacer–, pero una cosa es segura. Será algo asombroso.

F.D.L.

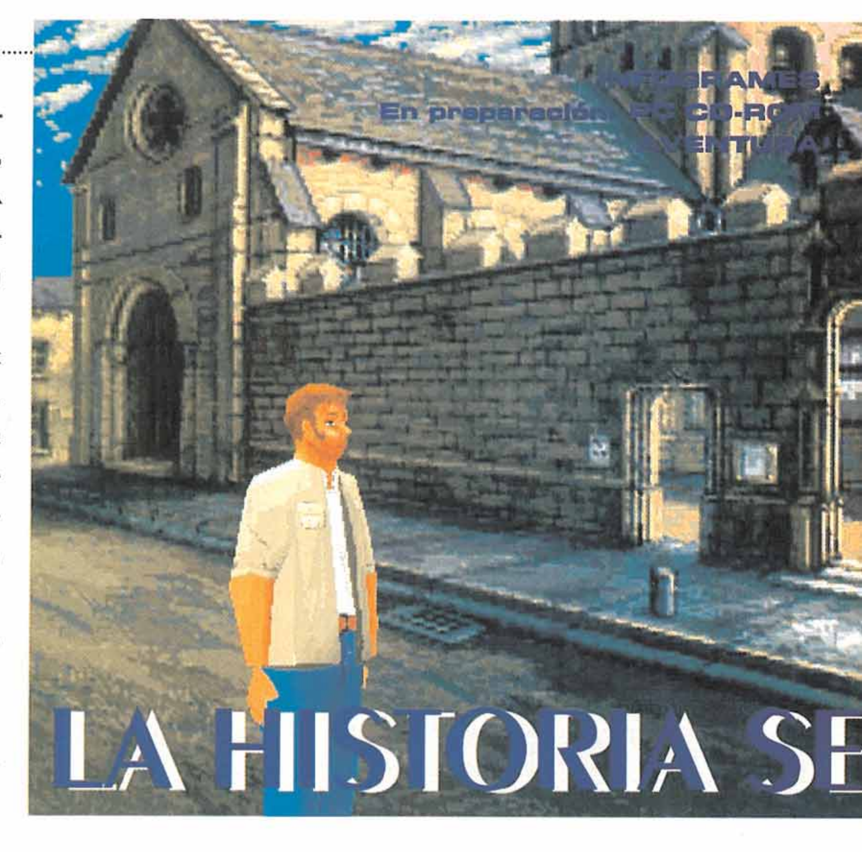
TIME GATE

EL SECRETO DEL TEMPLARIO

preview

INFOGRAMES SE PERPETÚA A SÍ MISMA CON EL DESARROLLO DE UN NUEVO PROGRAMA QUE SIGUE, UNA A UNA, LAS PAUTAS QUE LES LANZARON A LA FAMA ABSOLUTA, Y EL ESTILO QUE HIZO DE LA COMPAÑÍA GALA UN EJEMPLO A SEGUIR EN EL MUNDO DEL SOFTWARE.

LA HUELLA DEJADA POR LA TRILOGÍA «ALONE IN THE DARK» ESTÁ MÁS MARCADA, CASI A FUEGO, QUIZÁS, EN LA MISMÍSIMA INFOGRAMES QUE EN CUALQUIER OTRA COMPAÑÍA DEL SECTOR. Y DISPUESTOS A LLEVAR HASTA LAS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS SU FILOSOFÍA, TRAS LO QUE PARECÍA UN CAMBIO DE RUMBO CON JUEGOS COMO «PRISONER OF ICE», VUELVEN POR SUS FUEROS CON UNA NUEVA SERIE LLAMADA GLOBALMENTE «TIME GATE», DE LA QUE EL PRIMER EPISODIO ATERRIZARÁ EN BREVE EN NUESTRO MERCADO: «KNIGHT'S CHASE» O, COMO APARECERÁ AQUÍ, «EL SECRETO DEL TEMPLARIO».



Piratas, detectives, casas encantadas, galeones, y demás, se han retirado de la escena para dejar paso a una nueva serie de personajes y escenarios que, pese a todo, siguen dominados por una constante: el enfrentamiento eterno entre las fuerzas del bien y del mal, y una curiosa y atractiva combinación de elementos procedentes de las leyendas más oscuras de la historia, con una sugerente pizca de misticismo y, claro está, el componente –inevitable ingrediente– sobrenatural que tanto gusta a los chicos de Infogrames.

ENIGMÁTICOS CABALLEROS

Las narraciones de Lovecraft han dejado paso a un argumento basado en una oscura parte de la historia, una de las más apasionantes y enigmáticas épocas de la historia de la humanidad: el periodo medieval y la Orden de Caballería de los Templarios.

Todo esto, claro está, no es más que una –buena– excusa usada por Infogrames para poner en marcha las novedades que han implementado en su "3Desk". Su más querida herramienta de trabajo ha sido otra vez la principal responsable de todo lo que se podrá ver en el juego, lo que deja bien a las claras por donde irán los tiros, al menos en el asunto del diseño gráfico.

Que el protagonista de un juego se llame Edward Carnby o, como es el caso, William Tibbs, y que se las tenga que ver con espectros de piratas, o de caballeros medievales tal y como sucede en «Time Gate: Knight's Chase», es poco más o menos indiferente. El caso es que Infogrames tiene muy claro que si el público quiere más cosas como «Alone», tan bien aceptadas, ellos tienen la obligación de dárselas.

Y eso es lo que, básicamente, ofrecerá este nuevo proyecto, aunque con sutiles diferencias. La calidad de la aventura está asegurada, teniendo en cuenta las evidentes similitudes. Pero ciertos pequeños detalles, como la inclusión de nuevas acciones, accesibles gracias a un menú mucho más completo e intuitivo que los que ofrecían las distintas entregas de la saga «Alone in the Dark», son los que definen la personalidad de «Knight's Chase».









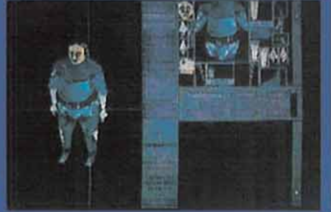





EL REALISMO COMO ESPECTÁCULO

El desarrollo de las numerosas secuencias cinemáticas de «Knight's Chase», así como el conjunto del programa, ha preocupado a Infogrames, no sólo en lo referente a la calidad técnica, sino también en el reflejo de una época, modos y costumbres.
El "trabajo de campo" en la investigación sobre determinados aspectos del siglo XIV –arquitectura, indumentaria, costumbres sociales, etc.– ocupó gran parte del proyecto preliminar. Fotografías, dibujos, miles de bocetos..., incluyendo la base de imágenes reales para el gran número de secuencias cinemáticas que se incluyen en el programa.
Del "3Desk" al "Power Animator", pasando por "3D Studio" y herramientas similares con las que conseguir hacer creíble una aventura que basa casi todo su atractivo, no ya en la técnica, sino en la ambientación y la historia.

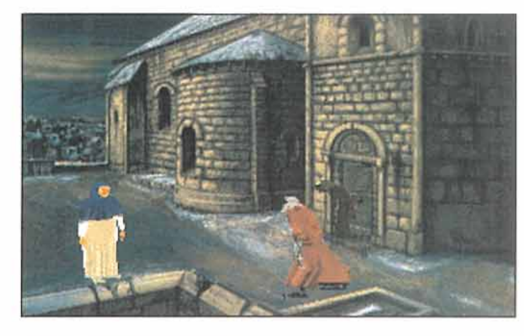




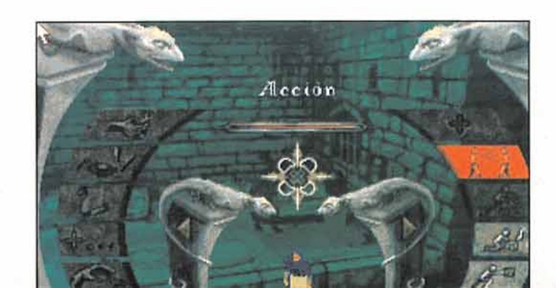

UN NUEVO ESPACIO

Una de las características más destacables de lo que será «Knight's Chase» es, según se asegura, su enormidad. Enorme en todos los aspectos, y no sólo en extensión o duración del juego.
El mapeado, obviamente, será uno de los puntos básicos en que ese concepto de amplitud se verá reflejado, desde los primeros pasos a dar en el juego. Y es que el nombre de «Time Gate» tiene su razón de ser.
El protagonista viajará desde el siglo XX hasta el XIV, no sin antes darse unos buenos garbeos por lo que es el París actual. Se han introducido así, distintos ambientes que contribuyen a crear –junto a la calidad técnica proporcionada por las herramientas de desarrollo– una ambientación que combina a la perfección realismo y fantasía. Lo que, al fin y al cabo, es la esencia de una buena aventura.
No se ha visto hasta la fecha, sin embargo, una versión más o menos completa del juego. Así, los rumores y especulaciones se disparan sobre el mismo y muchos de sus aspectos más relevantes. Por ejemplo, se asegura que, como ocurrió con alguno de los «Alone in the Dark», se manejará más de un personaje a lo largo de la aventura. Otro punto de discusión importante es si «Knight's Chase» permitirá, o no, una opción de juego en SVGA, mejorando hasta el límite la calidad gráfica, pero todo apunta a que esto no pasará más allá de un simple rumor.
En definitiva, lo que Infogrames tiene entre manos es la continuación de una excelente línea, que apasionará a los miles de enamorados de «Alone in the Dark», y representará una magnífica oportunidad como punto de partida para aquellos usuarios no familiarizados con esta saga.

F.D.L.













MAGINATION PILOTS/WARNERACTIVE
En preparación:
PC CD-ROM, MAC CD-ROM
AVENTURA

BIENVENIDOS AL PARQUE

UN PARQUE DE ATRACCIONES, O UNA FERIA EN SU VERSIÓN REDUCIDA, ES UN ENCANTADOR Y DIVERTIDO SITIO DE OCIO PARA PERSONAS DE CUALQUIER EDAD. MONTAÑA RUSA, COCHES DE CHOQUE, NORIA, TIOVIVO, CASETAS DE TIRO, Y MUCHAS MÁS ATRACCIONES SE REÚNEN EN UN ESPACIO COMÚN PARA QUE LOS ASISTENTES SE LO PASEN EN GRANDE. TODA ESA DIVERSIÓN, TODA ESA ALEGRÍA SE DESVANECE CUANDO EL PARQUE SE CIERRA, VOLVIÉNDOSE LAS CALLES VACÍAS Y DESOLADORAS, SIN GENTE QUE LAS ANIME. ESTO VA A OCURRIR DE FORMA PERMANENTE EN SKYVIEW PARK SI NO HACEMOS NADA PARA REMEDIARLO, UN DESAFÍO QUE ACEPTAREMOS ENCANTADOS, MÁS AÚN SI QUIEN NOS LO PIDE ES ERIKA ELENIAK.

preview

PANIC IN

Nos lo pide y no nos lo pide. La explicación es que Erika representa dos papeles en «Panic in the Park»; los de dos hermanas gemelas, hijas del fundador del parque, con muy diferentes objetivos. Una quiere que el parque se cierre y la otra desea conservarlo abierto a toda costa. Una interesante dualidad que nos permitirá admirar –y comparar– las dotes interpretativas de la bella protagonista de «Baywatch» en dos papeles distintos y contrapuestos, haciendo de "buena" y de "mala". El reparto de «Panic in the Park» se completa con un nutrido grupo de actores secundarios que dan vida a esta producción pseudocinematográfica.

CON EL MISTERIO POR DELANTE

A nosotros nos va a tocar ayudar a la "buena" a evitar la demolición del parque, para lo cual tendremos que encontrar una escritura perdida en los entresijos del sitio. Adoptaremos el papel de un periodista recorriendo el vacío parque de cabo a rabo, pero no estaremos solos, ya que aparecerán empleados y demás gente relacionada –magos, payasos, animadores– que interaccionarán con nosotros para ayudarnos, o todo lo contrario. De esta forma se intercalarán escenas filmadas con otras que representan el parque.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

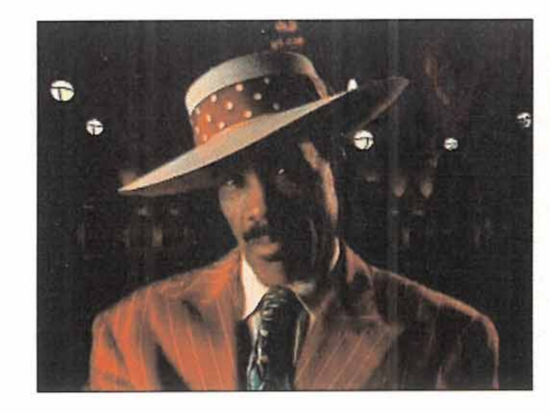
WarnerActive –Warner Interactive Entertainment– es la división multimedia de Warner Music Group, subsidiaria y propietaria además de Time Warner Inc.
Aunque partes independientes de la misma compañía, Warner Interactive y Time Warner han unido sus esfuerzos en pro del software de entretenimiento, por lo que WarnerActive será el nombre por las que las conoceremos a partir de ahora.
WarnerActive contiene los sellos Renegade –«Flight of the Amazon Queen»–, lo que conlleva derechos sobre Bitmap Bros –«Z», «The Chaos Engine»– y Sensible Software –«Sensible World of Soccer»–, e Imagination Pilots Entertainment, autores de «Panic in the Park». Estos últimos, junto al juego que ahora comentamos, tienen pocos títulos más en su haber: «Blown Away» y dos juegos con protagonismo del famoso Wally de la serie «¿Dónde está Wally?», y que en USA recibe el nombre de Waldo.
Imagination Pilots fue fundada en 1.993 por un millonario americano, y se dedica a la creación de aventuras de corte cinemátográfico mediante el empleo de avanzadas técnicas gráficas y de filmación, para intentar hacerse un sitio en el mundo del videojuego.



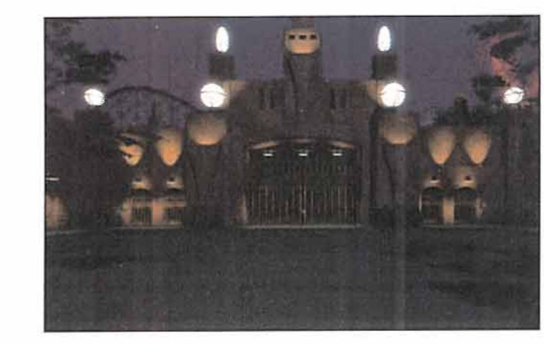




THE PARK







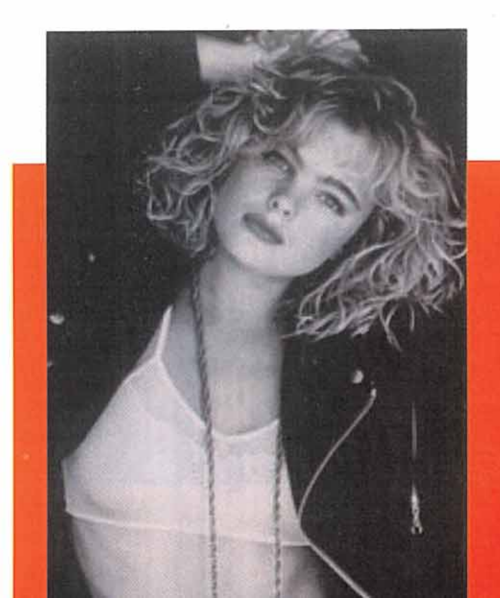
Como ocurre en otros juegos de temática similar editados últimamente–«Are you Afraid of the Dark?», «7th Guest», «11th Hour»–, el misterio será la característica dominante en la aventura. Y tanto su argumento como su realización perseguirán este objetivo. Para ello no se escatimarán medios: gráficos renderizados en 3D y secuencias de vídeo filmadas expresamente para el juego con actores profesionales. Hemos llegado a un punto en que se filma una película para dar cobertura a una aventura, crear ambiente y construir la historia. Después de la filmación –o antes– se crean los decorados 3D que dan forma a todo un parque se atracciones, plasmado en sus mínimos detalles. El vídeo y los decorados se integran con los juegos propiamente dichos para dar lugar al resultado final: el ambiente misterioso y tenso de «Panic in the Park».

JUEGOS DENTRO DEL JUEGO

Para resolver el enigma global que el juego nos plantea tendremos que pasar necesariamente por otros menores. El parque está sembrado de casetas y localizaciones en las que, previo pago de unas monedas, podremos participar en la atracción, para conseguir ganancias con las que poder seguir jugando. Las pruebas serán una mezcla de inteligencia y habilidad, y podrán ser repetidas tantas veces como nos lo permita nuestro bolsillo, aunque cada vez que las completemos con éxito aumentará su dificultad. «Panic in the Park» será el prototipo de juego abierto, con multitud de caminos y acciones en todo momento, realizables en distinto orden, obteniendo distintos resultados. La variedad está garantizada en todas las partidas, pues el juego ofrecerá más de doscientos finales distintos según las acciones intermedias que llevemos a cabo. Esta cualidad, junto con la de ocupar 3 CDs, le augura una larga vida de juego, pues incluso las pruebas de habilidad podrán jugarse por separado en un modo de práctica.

La necesidad de conjuntar vídeo y audio de calidad con escenarios estáticos y animados ricos gráficamente haciendo un todo fluido y continuo, ha hecho decantarse a los programadores por hacerlo funcionar bajo Windows, que esperemos responda. Por nuestra parte, ya le hemos dado el sí a «Panic in the Park», y a Erika Eleniak, por supuesto, que responde de maravilla.

C.S.G.



DE LA PANTALLA



Erika Eleniak es natural de California, en la actualidad tiene 26 años, y ya ha saltado a la fama por su papel protagonista en «Baywatch», o lo que es lo mismo, «Los vigilantes de la playa» –que abandonó dejando protagonismo en manos de Pamela Anderson–, y por haber sido "chica Playboy" con sus 168 cm de altura y 51Kg de peso, entre otras cualidades. Además, ha hecho sus pinitos en el cine con films como «Under Siege», «The Beverly Hillbillies» y «E.T.», película que supuso su estreno en la pantalla grande.

Con «Panic in the Park», Erika se suma al numeroso elenco de actores que se cambian de la pantalla de nuestro televisor a la del ordenador, como ya pudísteis comprobar en nuestro reportaje de Actores y Videojuegos del número anterior. Esta es su "ópera prima" digital, pero seguro que dentro de poco la veremos en algún otro videojuego, en cuanto le coja el gustillo a esto, como les ha ocurrido ya a muchos otros, que repiten aparición en varios juegos.

3 SKULLS OF THE T

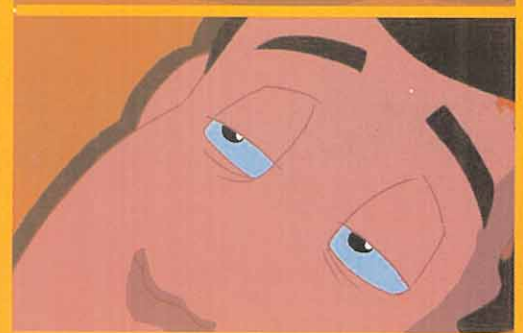
preview

CUANDO A NUESTRA REDACCIÓN LLEGAN LOS PROGRAMAS EN SUS ÚLTIMAS FASES DE PRODUCCIÓN, TODOS PROMETEN LO MISMO: VAN A SER LO NUNCA VISTO, O COMO SE DICE AHORA, LO MÁS PLUS, DE ESOS QUE HACEN QUE NO SIENTAS LAS PIERNAS. PERO A NOSOTROS NO ES FÁCIL ENGAÑARNOS CON SECUENCIAS CINEMATOGRÁFICAS, RENDERIZACIONES Y DEMÁS MARAVILLAS AUDIOVISUALES. NOS AVALA UNA EXPERIENCIA DE MÁS DE DIEZ AÑOS QUE NOS HA ENSEÑADO A VER SI EL PROGRAMA EN CUESTIÓN TIENE, DEBAJO DE LAS CAPAS PURAMENTE TECNOLÓGICAS, ESE TOQUE DE DISTINCIÓN QUE DIFERENCIA LO EXCELENTE DE LO SIMPLEMENTE BUENO. Y YA EN EL PRIMER CONTACTO HEMOS VISTO QUE «3 SKULLS OF THE TOLTECS» LO TIENE.









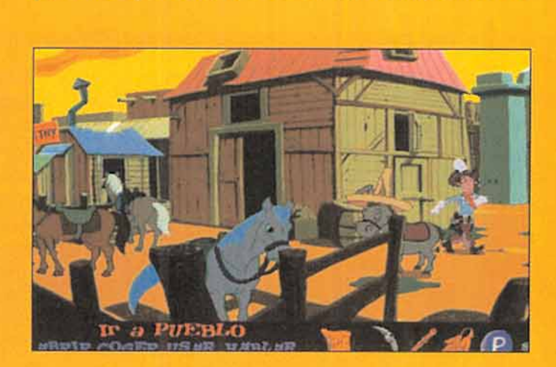
Y tratándose de una aventura gráfica en su máxima expresión, ese toque mágico, por encima incluso de unos excelentes gráficos, corresponde al guión. Ingenioso, atractivo, mordaz, y sobre todo, cómico, son sólo algunos de los calificativos que lo definen. Para introducir al aventurero en la que le espera, han elegido el método perfecto; una película de dibujos animados de más de cinco minutos de duración al más puro estilo Lucky Luke. Pero en esta ocasión, el vaquero que pone la bala donde pone el ojo se llama Fenimore Fillmore, un muchacho de esos que aprendieron a disparar antes que a caminar. Y el papel de los hermanos Dalton lo desempeñan un tal Dixon el tuerto y sus compinches, al servicio del capitán Leconte. Pero, por si no fuera suficiente, hay cientos de personajes más creados exclusivamente para fastidiar a nuestro héroe. Desde los indispensables indios, a nada menos que un monje, Fray Anselmo.

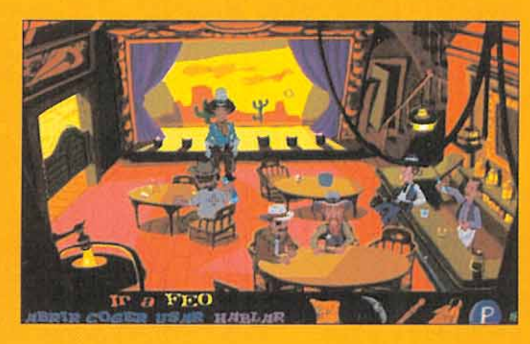
¿Pero qué diablos busca semejante cantidad de gente? Lo de siempre, el cochino dinero, la riqueza, el no tener que trabajar más para vivir. Todo ello en forma de fabuloso tesoro. Para encontrarlo, es indispensable reunir las tres calaveras de oro de los Toltecas. Nada fácil, si tenemos en cuenta que están en manos de los indios, Leconte y Fray Anselmo.

100 % AVENTURA

Como veis, el argumento, aunque clásico, tiene cantidades enormes de ese halo de misterio, investigación y acción que nos empuja a meternos en estas apasionantes aventuras tan ficticias como necesarias para que no se atrofie nuestra imaginación. Además, es una buena oportunidad de cambiar de aires aventureros; nada de ambientes tétricos, atmósferas oscuras y los habituales diálogos negros y sin pizca de humor. ¡Viva el ambiente del desierto de Arizona con su luminosidad, alegría y jolgorio!

Aunque todo esto no es más que pura apariencia, la vida de nuestro héroe corre mayor peligro que en una nave repleta de Aliens, y llegar al final es tan sencillo como acertar esos malditos seis números de la bonoloto. Ahí esta el reto para los más avezados aventureros infor-





OLTECS

TODO UN WESTERN

TIME WARNER/REVISTRONIC
En preparación: PC CD-ROM
AVENTURA

máticos, pues el nivel de dificultad parece que va a ser bastante elevado, aunque la gran ventaja es que el desarrollo no será lineal. Es decir, casi desde el principio estará disponible todo el vasto mapeado de la aventura que incluye escenarios de lo más variado: cataratas, poblados indios, pueblos, cementerios, etc.

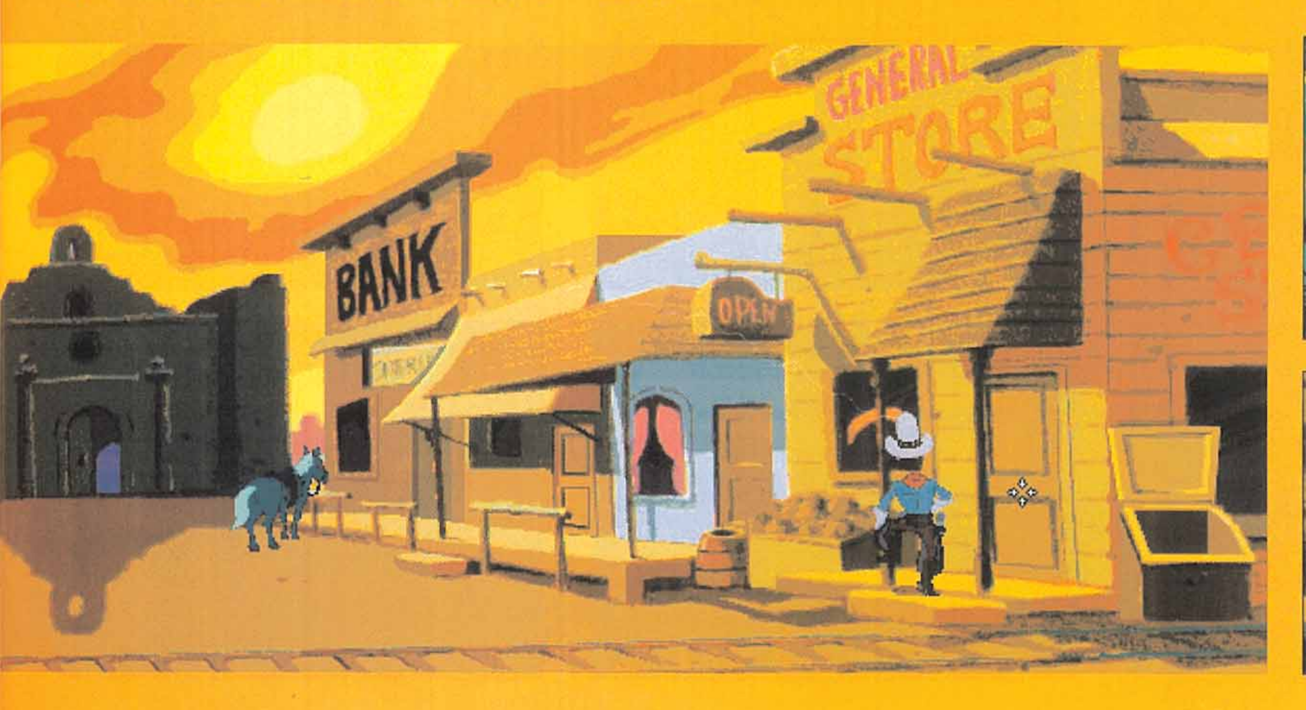
MADE IN SPAIN

El método para desenvolvernos en este divertidísimo "westerntoon" será el SCUMM, para el que nunca pasa el tiempo, con sus iconos de acción y el de conversación. La faceta de la comunicación entre las decenas de personajes es lo que más nos ha llamado la atención, no sólo porque todos los diálogos están digitalizados en español, sino por su variedad, gracia y simpatía. Algo lógico tratándose de un programa hecho en nuestro país. El Sanbenito de que los españoles somos unos cachondos nos lo hemos ganado merced a guiones como el que ha hecho Rodrigo Castillo.

Todos los apartados técnicos van a brillar a gran altura. En especial, y como podéis ver en estas pantallas, el visual. Personajes con animaciones tan originales como logradas, color a raudales y fondos muy elaborados, todo ello en alta resolución, tienen la calidad que cabe esperar de profesionales que trabajan en Walt Disney y en series de animación como Batman.

De los entrañables, y gloriosos para el software español, tiempos de los ocho bits, recordamos al programador jefe, Hernán Castillo, y a grafistas como Alfonso Fernández y Jorge Azpiri. De nuevo, se demuestra que en España siguen existiendo –aunque en los últimos años parecían haber desaparecido– excelentes profesionales que pueden, con realidades como «Trauma» o «Speed Haste» y promesas tan esperanzadoras como este «3 Skulls of the Toltecs», devolver a nuestro software de entretenimiento el lugar que se merece, tanto por historia como por el número de excelentes profesionales que tenemos.

A.T.I.







preview

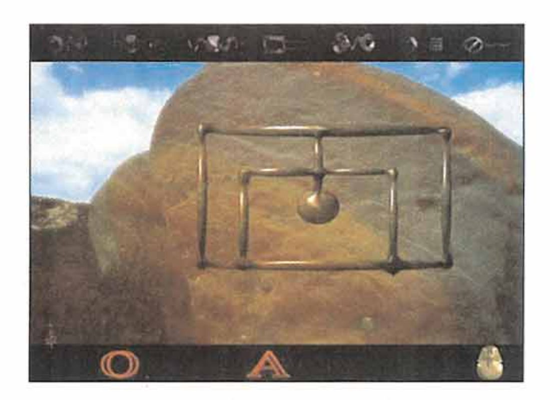
WELCOME TO THE FUTURE

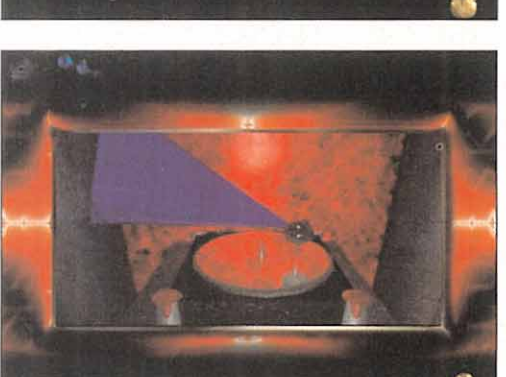
BLUE SKY ENTERTAINMENT/BRØDERBUND
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

DIFÍCIL, MUY DIFÍCIL ES ENCUADRAR EN UN GÉNERO, ENTRE LOS MUCHOS CONOCIDOS Y ESTABLECIDOS, UN PRODUCTO COMO «WELCOME TO THE FUTURE». SIN EMBARGO, HABRÉIS PODIDO APRECIAR COMO LO HEMOS CATALOGADO COMO "AVENTURA", EN EL ENCABEZAMIENTO DE ESTE ARTÍCULO. BIEN, ESO SERÍA LO MÁS APROXIMADO, PERO HEMOS DE RECONOCER QUE SEMEJANTE ENCASILLAMIENTO PODÍA HABER SIDO DE OTRO MODO, SIN DEMASIADOS PROBLEMAS.



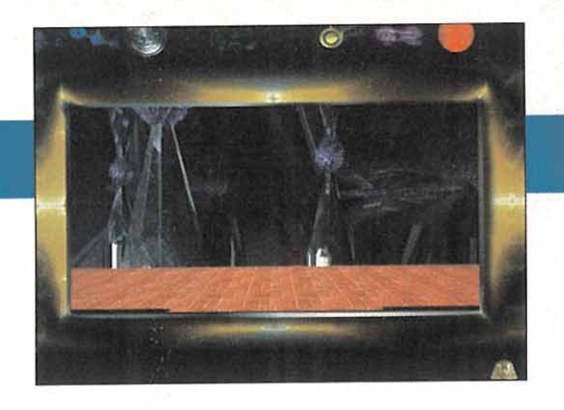


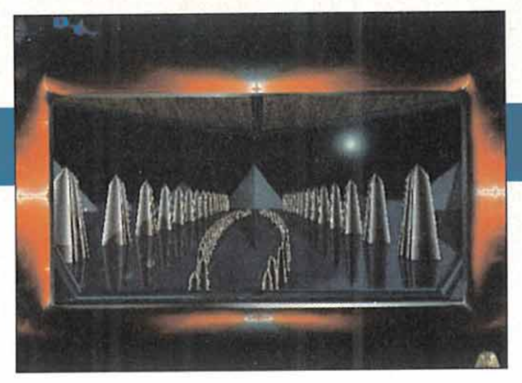












EL BOTÓN DE MUESTRA

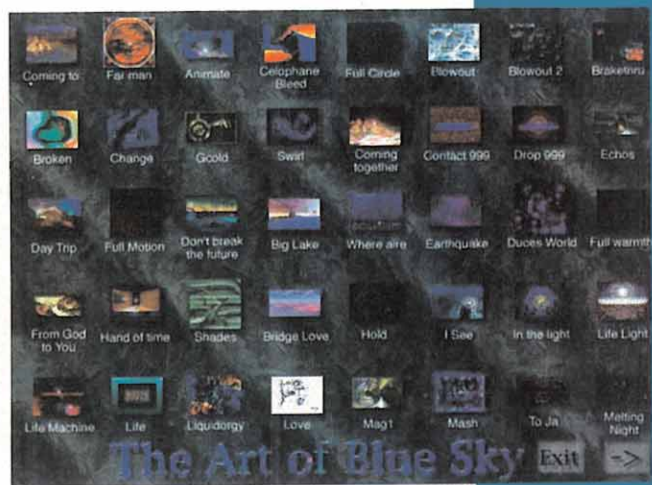
Bajo los epígrafes "The Art of Blue Sky" y/o "Acid Rain" –sólo un par de ejemplos– encontraremos, ocultos, en alguna parte del desarrollo de «WTTF», manifestaciones artísticas impactantes, expresivas, psicodélicas, furiosas, coloristas, deslumbrantes..., pero que no dejan en absoluto indiferente.

Algo más que arte por ordenador. Algo más que arte. Algo más, simplemente.

Algo pocas veces visto en un monitor.

Belleza plástica sintetizada en una imagen o una melodía. Todo, con el objetivo último de encontrar la puerta que nos conducirá, de una manera u otra, hacia el futuro al que hace referencia el título. O al menos, una dimensión alternativa.





¿Qué es, entonces, lo que se oculta tras «Welcome to the Future»? Si dijéramos que se trata de un programa que sigue la línea que en su día abrió «Myst», no estaríamos mintiendo..., pero tampoco diríamos toda la verdad.

No se puede hablar de "juego", con todo lo que ello implica, al entrar a discutir lo que será la dinámica de «WTTF». Casi se podría decir, al menos por lo que se ha podido ver del producto, que mezcla muchos e interesantes conceptos, para ofrecer al usuario uno de los programas más atractivos en cuanto a diseño y desarrollo, de los que se podrán ver en los próximos meses.

Lo que Blue Sky está desarrollando es una combinación de multimedia y juego. Un programa de exploración y descubrimiento; un CD hecho con un sentido marcadamente artístico, para usuarios que busquen algo que vaya más allá de los cánones establecidos.

El programa podrá parecer una aventura, pero quizá vaya más allá de lo que esto significa –o, a lo mejor, para algunos se queda muy corto. Bien, todas las opiniones siempre son respetables–. Podrá parecer un producto multimedia –pongamos el ejemplo de aquellos «Prince Interactive», «David Bowie», etc., etc.–, pero también en este aspecto nos encontramos en la misma conjetura que antes.

Y seguiremos, así, haciéndonos la misma pregunta: ¿Qué es realmente «Welcome to the Future»?

ARTE, Y NADA MÁS

En definitiva, casi se podría decir que «Welcome to the Future» es un experimento que busca la creación de un nuevo género –pero no nos preguntéis cómo podríamos denominarlo–.

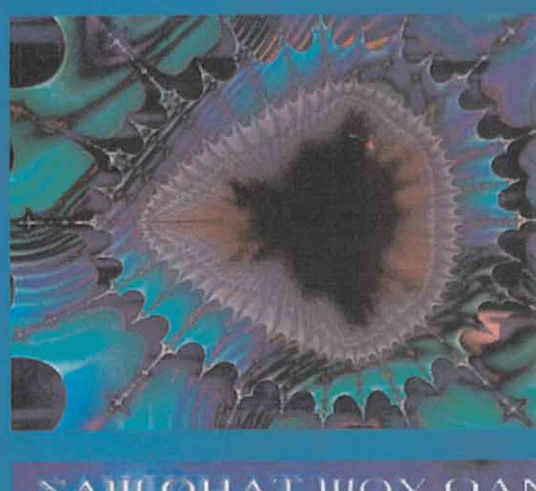
En «WTTF» no habrá violencia. Ni un ápice. Ni tampoco acción. Mucho menos muñequitos saltando. Nada de competición, lucha, estrategia, simulación... Pero, ¿qué va a ser esto?

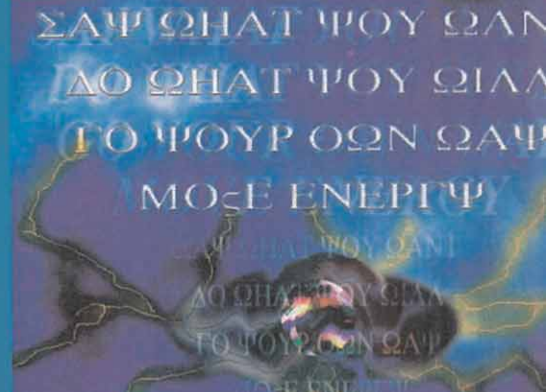
Esto será, como hemos mencionado, toda una manifestación artística audiovisual que ofrecerá un elevado componente de juego: objetos, laberintos, puertas y puertas por abrir... Así de simple.

¿Enigmático? ¿Estáis aún más confundidos que al comenzar a leer? Eso está bien.

Está bien porque todo el programa será en sí un enigma. Y desterrad cualquier idea que os pueda hacer pensar que «Welcome to the Future» tiene la pinta del típico "bonito-programa-pero-completamente-aburrido". De eso nada pero, no es menos cierto que se perfila como una producción elitista, apta para todos los públicos mas enfocado a un público de gustos muy concretos. Un público que gusta de saborear, de vez en cuando, frutos exquisitos por el puro placer de contemplar un espectáculo de imagen y sonido. Un espectáculo que llegará hasta todos nosotros en poco, muy poco tiempo.

F.D.L.





preview

3D REALMS/APOGEE
En preparación: PC CD-ROM
ARCADE

DUKE NUKEM 3D

BRUTAL

CUANDO EL FUTURO DE LA TIERRA ESTÁ MÁS NEGRO QUE NUNCA, CON ALIENÍGENAS PULULANDO POR LAS CALLES DE LOS ÁNGELES COMO PEDRO POR SU CASA, UNA POLICÍA REALMENTE SALVAJE Y DESTRUCTIVO, UNA ESPECIE DE HUMANA QUE HA SIDO DECLARADA COMO SACRIFICABLE A LA GRAN GLORIA DE UNA NUEVA RAZA GALÁCTICA, Y GARITOS DE SEXO HÚMEDO Y SALVAJE POR TODO EL GLOBO..., BUENO, NO TODO IBA A SER MALO. CUANDO TODO ESO OCURRA, DECÍAMOS, Y YA ESTÁ COMENZANDO, SE HABRÁ PERDIDO DEFINITIVAMENTE TODA ESPERANZA... ¿TODA? ¡NO! PORQUE HA VUELTO ÉL. EL GRAN HÉROE, EL ÚNICO, GUAPERAS, MILAGROSO Y ALGO MACARRA, ¡DUKE NUKEM! O, LO QUE VIENE A SER LO MISMO, QUE «DOOM» VA A PASAR A MEJOR VIDA. AMÉN.





LAS APARIENCIAS... YA SE SABE

Nunca habrá que fiarse de aquello que parece un pacífico y tranquilo pasillo, una puerta segura o una habitación vacía. Sería un grave error. Los miles de interruptores y entradas secretas que pueblan el universo de «Duke Nukem 3D» aseguran la sorpresa continua.

Las apariencias, ya se sabe, son engañosas. Por eso, lo mejor siempre será ir con mil ojos y todo tipo de precauciones, ya que, como podéis comprobar por las imágenes, la más sencilla y apacible sala, puede cambiar de aspecto –de manera terrible, además– en un abrir y cerrar de ojos.

Quizá lo que hemos dicho en las primeras líneas de este comentario –sobre todo la parte final– puede herir sensibilidades y levantar ampollas. Pero antes de que las vestiduras empiecen a rasgarse por doquier –ya empezamos a oír cómo se hacen jirones y se preparan unas sogas para lincharnos– concedednos al menos el beneficio de la duda y dejadnos terminar antes de que la cosa vaya a mayores.
Sabemos que eso de que «Doom» ha muerto y que está en camino un nuevo rey –pero, ¡qué decimos rey! ¡Todo un emperador!– puede sonar a blasfemia. Sí, lo sabemos. Y somos totalmente conscientes. Pero, y hasta que «Quake» o cualquier otro juego no demuestren lo contrario, mucho nos tememos que la razón está de nuestra parte. Señoras y caballeros, el show va a comenzar.

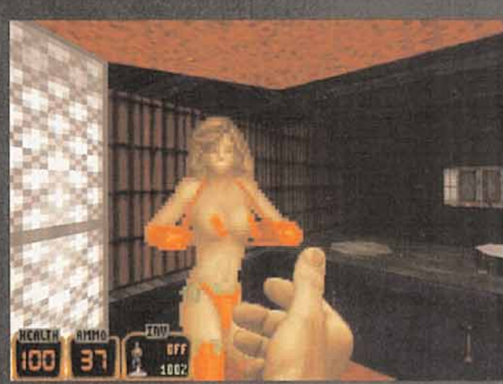
EL REGRESO DEL HÉROE

Bien es conocida aquella expresión de que "los viejos rockeros nunca mueren". Asimismo, podríamos afirmar categóricamente que "los viejos héroes tampoco". Y es que Apogee ha rescatado a uno de sus personajes más carismáticos, el inefable Duke Nukem, cuya venerable edad en el mundo del videojuego va acercándose peligrosamente al lustro –lo que es mucho decir– para mostrar lo que puede ser el arcade 3D más espectacular nunca visto. Este regreso, por lo tanto, no ha sido una simple visita del conocido personaje. Habría que considerarlo como El Regreso. Así, con mayúsculas. Y es que, si ahora mismo, con lo poco que se ha visto del programa –apenas unos pocos episodios rescatados de la versión shareware– podemos afirmar, y afirmamos, que «Duke Nukem 3D» va a convertirse, sin el menor atisbo de duda, en el rey, en el programa a batir, en el mejor juego 3D de la historia –repetimos que no nos hemos vuelto locos–, que derive de la línea de «Doom», es la verdad pura y dura.
Pese a todo, sois completamente libres de pensar que el frío de estos meses nos ha afectado seriamente y que con eso de que ha nevado más que nunca, un copo de descomunal tamaño nos ha nublado la visión y tenemos una ídem distorsionada de la realidad. Evidentemente, estamos aquí para informar, no para convencer ni obligar a nadie a creer en algo que, muy posiblemente, no haya visto. Pero revisemos ligeramente la historia –corta historia, por ahora– de lo que se conoce de «Duke Nukem 3D».

LA LOCURA INVADE LA RED

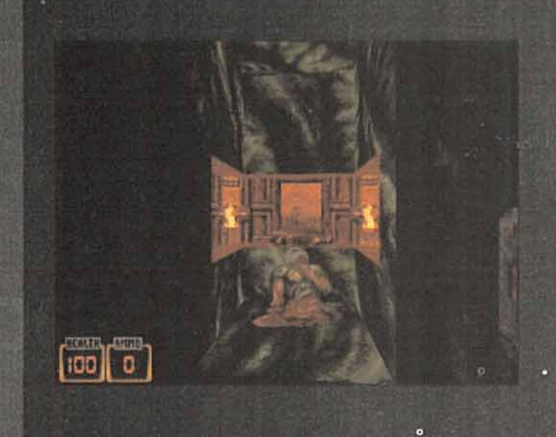
A través de diversas notas de prensa, alguna que otra furtiva imagen de allá para cuándo, y una serie interminable de rumores, se iba deslizando entre las revistas del sector una sensación, nada subliminal, de que Apogee estaba preparando algo más que grande –claro que, una vez se ha oído algo semejante un millón de veces, es difícil creerlo–. De repente, se anuncia que el juego está acabado y su lanzamiento es inminente, siendo precedido por una versión shareware en la que se ofrecerá el primer episodio completo, con seis niveles. Y hasta aquí, todo más o menos normal. Lo que ya empieza a resultar algo menos habitual es cuando, a partir del momento en que ese episodio aparece en Internet, Compuserve y la BBS de Software Creations, se produce un desmadre de aquí te espero.
En poco más de un par de días, se contaron más de medio millón de conexiones –tenemos datos–, desde todas partes del mundo, para conseguir la versión shareware del juego. Algo parecido sólo había ocurrido cuando la más primitiva demo de «Doom», surgió en los canales de Compuserve.
De aquí sólo se puede deducir que, o todo el mundo se ha vuelto loco, o las noticias vuelan y, efectivamente, «Duke Nukem 3D» va a ser, como opinamos, una verdadera maravilla.
Algunas de las más destacadas características de «Duke Nukem 3D», que han afectado tan seriamente a un número tan elevado de usuarios en todo el mundo, son, por ejemplo, la libertad total de movimientos, los veinticuatro niveles en total, las brutales, demoledoras y originales armas –desde el lanzamisiles más típico, hasta una trampa reductora que encoge a los enemigos para luego pisarlos–, ocho jugadores en red, posibilidad de enviar mensajes hablados a los jugadores en este modo..., pero todo eso –o casi–, es cierto, ya se ha visto en otros juegos. ¿Entonces...?
Hombre, alguna cosilla que ya no se ha visto es, sólo como ejemplo, una resolución SVGA que soporta hasta 800x600 pixels, un editor de niveles incluido con el que poder modificar y crear todo lo que se nos antoje, o ver a nuestro protagonista montado en un jetpack, bucear en un lago o patearle la cara a un enemigo. Eso, ya no es tan común.
Pero estamos hablando de lo que será la versión registrada, en muchos aspectos, y esa –por desgracia– aún no está disponible. Sigamos, por tanto, con el shareware

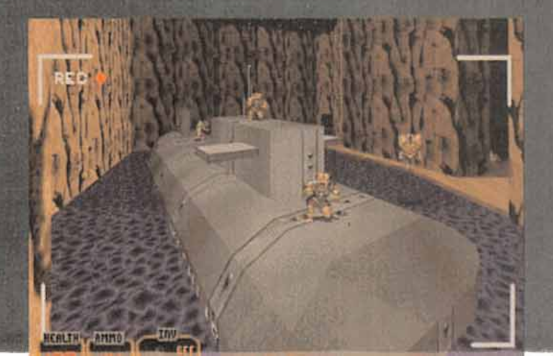




UN RECUERDO... ¿IRONICO?

«Doom» significó el principio del fin. Es decir, la separación de id Software y Apogee tras el lanzamiento de «Wolfenstein 3D» y «Spear of Destiny». Y quizá por esto, en un ¿cariñoso? recuerdo, los responsables de «Duke Nukem 3D» no se han olvidado del calificado como mejor juego de la historia –hasta ahora, claro–.
En una de las fases del primer episodio, y en lugar de lo más recóndito, aparece, como por arte de magia, uno de los marines espaciales de «Doom», hecho migas por los alienígenas de turno, a los que Duke Nukem se zampa de tres en tres para merendar. Todo un símbolo. Todo un homenaje... ¿O tal vez no?











ESTO, SEÑORES, ES UN MAPA

Muchos juegos, no sólo los arcades 3D, ofrecen entre su amplia variedad de opciones de ayuda al jugador, una de automapeado del territorio recorrido. Bien, pues olvidad cualquier cosa vista antes porque, esto, señores, es un mapa, y lo demás son tonterías.
El detalle que la gente de 3D Realms ha proporcionado a los mapas de todas y cada una de las fases de «Duke Nukem 3D» es tal, que no es ninguna tontería decir que se puede jugar, y bien, incluso en esta opción. Con el zoom al máximo, es casi como jugar a un arcade de perspectiva cenital, como existen muchos, e incluso con más calidad gráfica
¿Increíble? No, «Duke Nukem 3D». Así de simple.







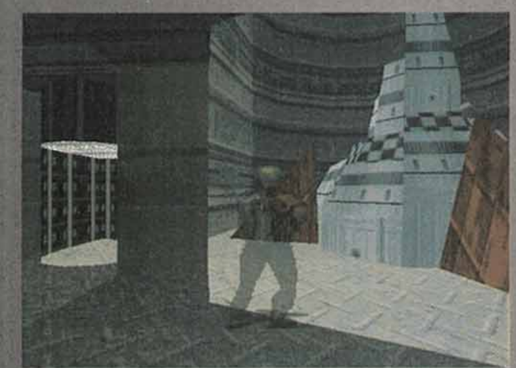
–que, por cierto, cuando leáis estas líneas ya estará en la calle, y a un precio ridículo que no llegará a alcanzar ni las mil pesetas–.

LA BRUTAL VARIEDAD

No hace falta, siquiera, plantearse lo que da de sí un episodio completo, basta con una fase, para adivinar que con «Duke Nukem 3D» será imposible aburrirse. La increíble variedad de acciones, enemigos, escenarios y objetivos a conseguir es alucinante.
Muchas veces se ha oído que un juego en 3D de este tipo era realmente interactivo. Mentira.
«Duke Nukem 3D» ES realmente interactivo. Lo de antes sólo han sido bromas e intentos. Y si no, a ver qué os parece esto. Nuestro héroe se quita de enmedio unos cuantos alienígenas, pisa su sangre y va dejando huellas por el piso. Como el escenario es un lavabo, tras acabar la faena nota cómo cierta necesidad fisiológica le apremia. Os acercáis a un retrete, pulsáis el espacio y escucháis un suspiro de alivio al tiempo que suena la cadena. Para finalizar, el chico cree que allí hay demasiado luz y revienta los tubos de neón, aparte de los propios lavabos, espejos y todo lo que alcanza a ver... Bueno, si esto no es una interacción real, nada lo es. Y es totalmente cierto.
«Duke Nukem 3D» va a ser fuerte, muy fuerte. Va a ser, sin ninguna duda –y, por lo menos, hasta que no aparezcan «Quake» u otros– el mejor juego 3D jamás visto.

F.D.L.

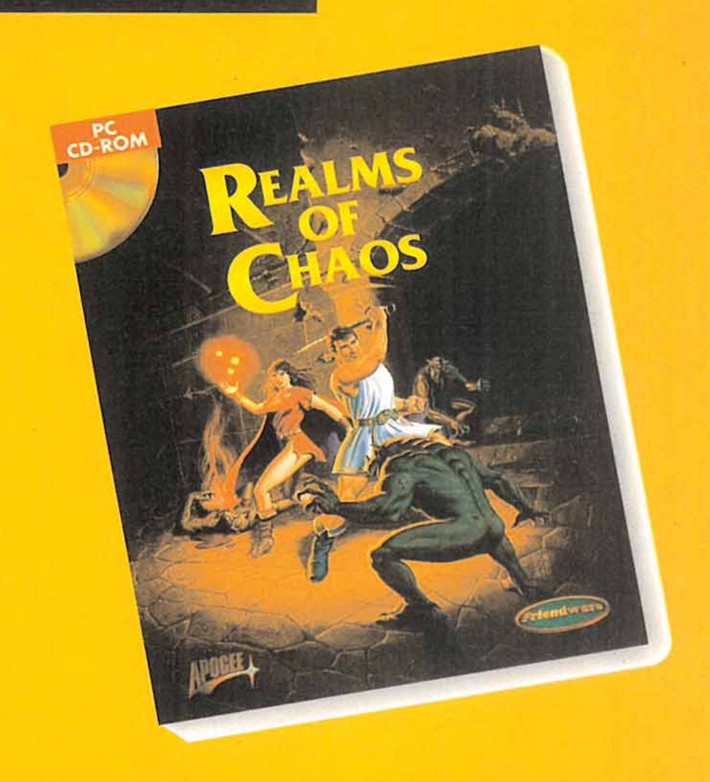




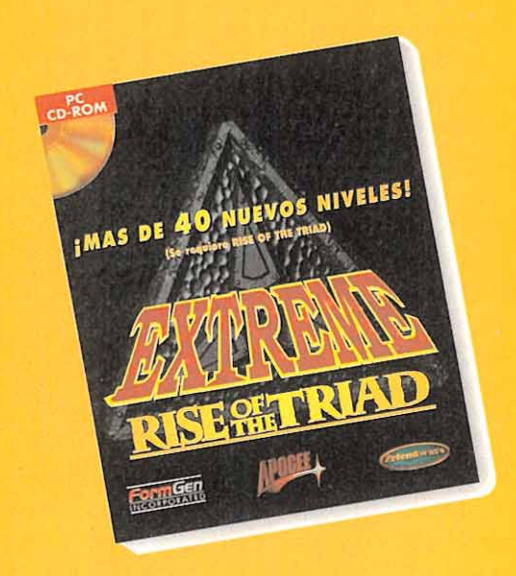


FRIENDWARE

REALMS OF CHAOS



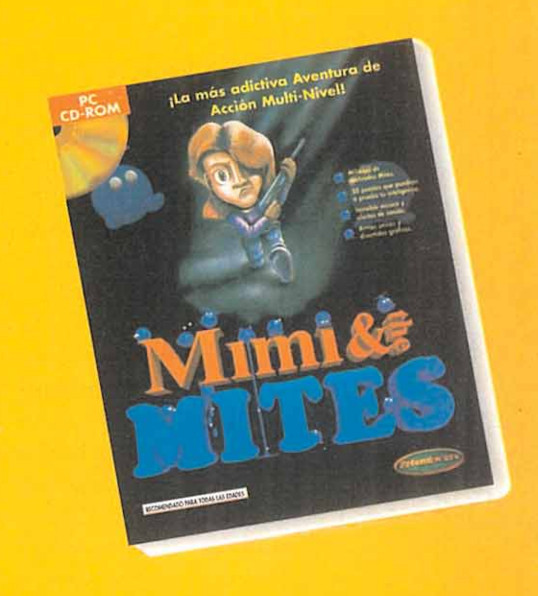
Entra en el mungo mágico de Mysteria en este nuevo juego de Apogee, que combina la acción y el misticismo en 26 increíbles niveles.
Música y efectos de sonido creados por Bobby "Prince", autor de la música y efectos de Doom, Doom II y Duke Nukem 3D.



EXTREME RISE OF THE TRIAD

¡El juego 3D que revolucionó el mercado en 1995 tiene ya su continuación en 1996!
Más de 40 nuevos e increíbles niveles, además del editor de niveles TED-5, utilizado para crear los niveles originales de Rise of the Triad creado por Apogee Software.

Mimi & the MITES



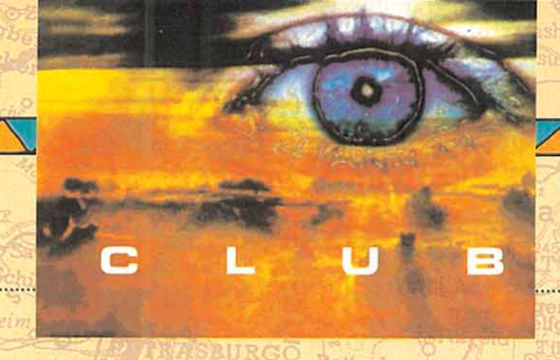
¡La más adictiva aventura de acción mutinivel!
Guía a Mimi a través de 50 niveles únicos, cada uno con una población de impredecibles Mites que se transforman, se multiplican, trepan, piensan y calculan. Detenlos, aplástalos, congélalos, cárgatelos...
Creado por Formgen, Inc.







Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97



Epopeya

EN UN PRINCIPIO ERA DIOS, Y LA NADA. DIOS CREÓ AL HOMBRE, PUES SE ABURRÍA. CIERTO DÍA, EL HOMBRE CREÓ LAS AVENTURAS GRÁFICAS, PORQUE TAMBIÉN NECESITABA NUEVAS EMOCIONES. ASÍ NACIERON LOS AVENTUREROS GRÁFICOS. ELLOS NUNCA SE ABURRÍAN, AUNQUE INTENTABAN EMULAR A LOS CREADORES, LO CUAL SOLÍA SER BASTANTE FRUSTRANTE. HASTA QUE LLEGÓ EL SCA, Y LA LUZ SE HIZO.

Está bien, tengo que reconocerlo. Hoy me he levantado algo transcendental, así que no he podido evitar comenzar nuestra habitual charla mensual de esta manera. Digamos que, la cabecera se ha impuesto a sí misma. Al parecer, tenía muchas ganas de darse a conocer. Pero, creo que me estoy desviando del asunto. Ya puedo oír los gritos de protesta: "¡Déjate de rollos, y ve al grano!", diréis algunos. "¿Qué es todo este misterio metafísico del SCA?", preguntaréis otros. Pues de incógnita ascensional, nada de nada. El sistema SCA es, en pocas palabras, un excelente creador de aventuras gráficas en español. ¿Verdad que se va animando la cosa?

MADE IN SPAIN

Si echáis la vista atrás unos momentos, os vendrá a la memoria un generador de aventuras llamado «Game Builder Lite», del que hablamos hace unos meses. Pues bien, el sistema SCA es una utilidad de similar factura, realizada por Fremen, una compañía afincada en Pozuelo de Alarcón. Con ella es posible crear aventuras gráficas en español sin necesidad de saber programar. Su nivel técnico es bastante superior al mencionado «Game Builder», ya que permite realizar aventuras bastante aparentes, de forma sencilla. No en vano, soporta gráficos VGA con 256 colores en varios formatos, presentaciones y secuencias animadas a pantalla completa en formato FLI, música compatible MOD, y efectos sonoros y voces definidas con los estándares VOC y SMP. Todo ello, funcionando incluso en un simple 286 con 640 Ks de memoria, aunque los autores recomiendan al menos un 386. El formato de las aventuras que se pueden crear es el predominante en la actualidad. Con el botón derecho del ratón se mueve al personaje, y con el izquierdo se interactúa, mediante un sistema de cursores inteligentes, al estilo de «The Dig». Si se pulsa sobre un objeto, se obtiene su descripción; si se puede coger, el cursor se transforma en el icono del objeto, para usarlo o guardarlo en el inventario. Al pinchar sobre un personaje, se obtiene un primer plano y se establece la consabida conversación, con varias opciones de diálogo, al más puro estilo LucasArts.

La forma de crear las aventuras es muy intuitiva. Simplemente, se definen las localizaciones –un bar, una cueva, un galeón pirata– y se les asigna una pantalla de fondo. De igual forma, se crean los objetos, se les pone un nombre, y se asocian con un gráfico que los represente y una localización de partida. Los acontecimientos de la aventura se estructuran con órdenes del tipo: "Si sales por la puerta, ir a localización N", o "Si bebes la copa, activar animación X".

Sólo hace falta tener un poco de imaginación, saber dibujar, grabar algunos sonidos y voces con cualquier tarjeta, o usar algunas de las infinitas canciones de dominio público en formato MOD que existen, para crear una aventura gráfica de calidad media. Todos los interesados podéis encontrar una demostración de este sistema en el CD-ROM que incluimos este mes junto con la revista, o pedirla a sus autores en la siguiente dirección: Fremen. Carretera de Húmera, 9. Pozuelo de Alarcón. 28224 Madrid.

Los que prefieran las aventuras terminadas y el terror sin límites, podrán disfrutar en estas mismas páginas de los esperados «Dark Seed II» y «I have no Mouth & I have to Scream» comentados para todos vosotros. Poco se puede decir que no sepáis gracias a estos dos completos puntos de mira. Y es que el año se presenta más prometedor que nunca, tras un 1.995 algo decepcionante. No perdáis de vista los siguientes títulos: «Chewy: Escape From F5», «The Martian Chronicles», «Gabriel Knight 2», «Congo», «Synnergist», «Three Skulls of the Toltecs»,

s particulares

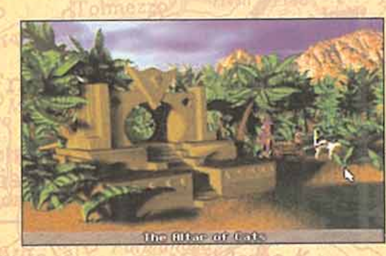
«Zork Nemesis» y, sobre todo, los prometedores «Broken Sword», una epopeya medieval de los autores de «Beneath a Steel Sky», con sorprendentes novedades técnicas; «Normality Inc»: perspectiva tipo «Doom» para un realismo sin límites; y «Down in the Dump», o la historia de los hombres-zanahoria, un argumento nada convencional para el que puede ser el juego más bonito, gráficamente, de los últimos años. En los próximos meses os iré desvelando más detalles.

Para concluir con nuestra ronda de noticias, a todos aquellos que siempre tienen los bolsillos llenos de agujeros les gustará saber que Virgin ha publicado «DreamWeb» y el magnífico «The Legend of Kyrandia III», sin duda una de las mejores aventuras del año pasado, bajo su sello de software "budget" White Label, a un precio irrisorio. Parece que, poco a poco, nos vamos acercando al nivel europeo, y ya comienza a convertirse en una costumbre que los títulos que tienen unos meses de antigüedad bajen radicalmente de precio. Esperemos que esta iniciativa se generalice todavía más.









EL CONSULTORIO

Por fin, parecía que no iban a llegar, pero ya están aquí los socios del mes dispuestos a tomar la palabra. Los primeros en hacerse oír, escuetamente, eso sí, son Ricardo Garcés y hermanos, de Zaragoza, y la omnipresente Irene Sancho, de Barcelona, que escribieron al Club con un montón de dudas sobre «The Dig», unos días antes de que se publicara la solución el mes pasado, por lo que supongo que ya las habrán resuelto. Irene también se queja de que el libro que acompaña a «Space's Quest VI» contiene la solución errónea de uno de los puzzles, necesaria para avanzar. Ella quiere pensar que se trata de un error de imprenta, pero yo más bien creo que es, simplemente, una broma de los autores del juego, que son incapaces de tomarse algo en serio. Anoto también tus nuevas aportaciones para el próximo OJO CLÍNICO, Irene, y así damos paso a Hugo Figuera, de Barcelona, que lleva varios meses perdido en las catacumbas de «Monkey Island», ya que los nativos no quieren entregarle la cabeza del navegante. Quizás, si se la cambias por una de las tarjetas que te dio Stan, no se lo piensen tanto. Eso sí, espero que no la hayas usado para encender la olla de la receta vudú...

Óscar Vilches, de Móstoles (Madrid), anda buscando dinero para jugar a la máquina de meteoritos de «Maniac Mansion». La moneda correcta se encuentra en la caja fuerte que hay detrás de un cuadro, en la sala situada encima de la habitación de Edna. Para entrar allí, uno de los personajes tendrá que dejarse atrapar por Edna, y cuando ésta salga de la habitación para llevarlo a la mazmorra, otro de los protagonistas puede aprovechar su ausencia subiendo por la escalera que conduce a la sala de la caja fuerte. Antes de abrirla, deberás encontrar la combinación utilizando una moneda y pulsando dos veces en el telescopio que se encuentra encima de la planta carnívora, por la que deberás trepar después de regarla con agua de la piscina y el bote de Pepsi. Tras colmar así de felicidad al bueno de Óscar, vamos a intentar hacer lo mismo con Fernando Fernández, de Alcalá de Henares (Madrid), que está intentado echar una manita a Igor, en el programa del mismo nombre, pero el cura no le deja entrar en la iglesia. Lo que tienes que hacer, amigo Fernando, es poner la probeta del laboratorio en la taquilla de Philip. Cuando éste se la tome, todos creerán que está poseído por un demonio y llamarán al párroco, dejándote el paso libre. Desde Madrid, tomamos la ruta del "bakalao" para reunirnos ►









con José Miguel Martínez, de Valencia, que tiene un pequeño gran problema con «Hell», debido a un error en la traducción. La clave que tienes que introducir para que el portero te deje pasar se corresponde con las seis primeras letras de las frases que se encuentran en el cartel de la puerta. En este caso, SESAME ó SÉSAMO, según la versión que tengas.

José Miguel también propone hacer una votación popular para elegir las aventuras más difíciles de la historia. Él, por ejemplo, escoge a «Monkey Island II». Sin embargo, mucho me temo que la idea no es factible, ya que la dificultad es un tema muy personal, y lo que para unos es una aventura muy complicada, otros se la terminan en un par de días, por lo que la votación se convertiría en un caos. Por último, a la pregunta: "¿Dónde aparecen Sam y Max en el juego «Indiana Jones y la Última Cruzada»?", puedo responderte: "En el despacho de Indy, en uno de los totems de una tribu brasileña que adora a los perros y los gatos". Cortesía de Francisco Puerto, de Moral de Calatrava (Ciudad Real).

Pero, ¡un momento! ¿Qué es eso que se acerca por allí abajo? Sí, mucho me temo que es la firma de este vuestro seguro servidor, que pone punto y final a nuestra charla mensual. Sólo me quedan una líneas para hacer una pequeña puntualización sobre el debate que teníamos planteado, en relación a la traducción de las aventuras. Cuando os preguntaba si lo mejor sería que el propio equipo de programación se encargase de traducir los programas, obviamente no me refería a los programadores en sí –Dios nos libre–, sino a un traductor profesional contratado por estos, o por la productora de la aventura, para que trabaje paralelamente a la creación del argumento.

Las opiniones respecto a este interesante tema están siendo masivas, así que muy pronto las daremos a conocer. Mientras tanto, sed felices, divertiros, no os toméis los problemas demasiado en serio, y recordad que, mes tras mes, El Club de la Aventura espera con impaciencia vuestra visita. Hasta la próxima.

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

No podía ser de otra forma. «The Dig» ha entrado como un meteorito, y nunca mejor dicho, en la lista de Las Mejores del Momento. Lo que ya es una sorpresa es que «Full Throttle» se haya caído de la moto tan fulminantemente, y haya descendido hasta la quinta posición. Mención especial merece «Indiana Jones Atlantis», que sigue inamovible en lo más alto del TOP 5, y por sólo unos pocos votos no ha desbancando a «Full Throttle» de entre las más jugadas del mes. Todo eso, con casi cuatro años de antigüedad, al igual que la saga «Monkey Island». ¿Es que los diseñadores de aventuras nunca se dan por aludidos?

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Dig
Day of the Tentacle
Prisoner of Ice
MundoDisco
Full Throttle

TOP 5

Indiana Jones Atlantis
The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island II
Day of the Tentacle
Simon the Sorcerer

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA****, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»****, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

CONCURSO



Sorteamos 40 juegos* y 25 Compacts de Brian May

* a elegir entre Saturn, Playstation, CD-ROM (DOS) y CD-ROM (Win).

Micromania y Arcadia Software quieren poner a prueba tus conocimientos del juego Rise 2 Resurrection mediante un sencillo pasatiempo. A continuación verás una lista de 8 personajes del juego. Se trata de asociar cada uno de los personajes con su habilidad correspondiente. Si eres capaz de resolverlo, puedes ganar uno de los 40 juegos que sorteamos y de los 25 CD's de música de Brian May ¿te animas?



Habilidades

1. Con su lanzallamas es capaz de reducir a cualquiera a cenizas.
2. Su mayor habilidad son los terrribles puñetazos, hasta 15 seguidos sin esfuerzo.
3. En sus ataques especiales usa una terrible sierra circular.
4. Con su metástasis machaca al enemigo en cuestión de segundos.
5. Utiliza partes de su cuerpo, como la cabeza, como arma arrojadiza.
6. Abrasa a sus enemigos con rayos y cargas eléctricas.
7. Le encanta hacer detonar a sus enemigos.
8. Cuando coge los bates, sus enemigos tiemblan.

BASES CONCURSO RISE 2 RESURRECTION

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A.; Revista MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO RISE 2 RESURRECTION»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán cuarenta cartas cuyos remitentes serán premiados con un juego de RISE 2 RESURRECTION en formato a elegir entre CD-ROM (DOS), CD-ROM (Windows), Saturn o Playstation. A continuación se elegirán aleatoriamente 25 más, que ganarán el Cd de música de Brian May. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de febrero de 1996al 1 de abril de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 4 de abril de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de mayo de 1996 de la revista MICROMANÍA.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ARCADIA SOFTWARE, ACCLAIM y HOBBY PRESS.

CUPON RISE 2 RESURRECTION

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Provincia ....

C.Postal .... Teléfono ....

Caso de resultar ganador, quiero el juego en formato __________

RESPUESTAS.

Las habilidades de estos personajes (indica número) son:

CHROMAX ...... CYBORG ...... DEADLIFT ...... INSANE ......

LOADER ...... PRIME-8 ...... SALVO ...... VANDAL ......







DINAMIC MULTIMEDIA presenta La primera película interactiva realizada en España

LOS JUSTICIEROS

Marzo96 | Los Justicieros | Toma | 1a

DINAMIC MULTIMEDIA

Película Interactiva



Salir LOAD START CONT Mapa

DINAMIC MULTIMEDIA presenta una producción PICMATIC una película interactiva de ENRIQUE URBIZU Los Justicieros

con MARIANO VÁZQUEZ JOSÉ ESPINOSA JAVIER DE CAMPOS

en un WESTERN procedente de la RECREATIVA más divertida A ESTE LADO DE LA FRONTERA

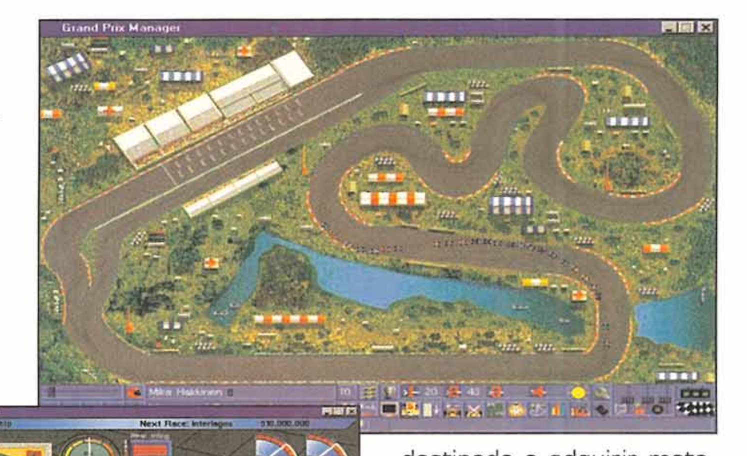
DINAMIC MULTIMEDIA Película INTERACTIVA

el 15 de Marzo **ESTRENO** en tu ordenador

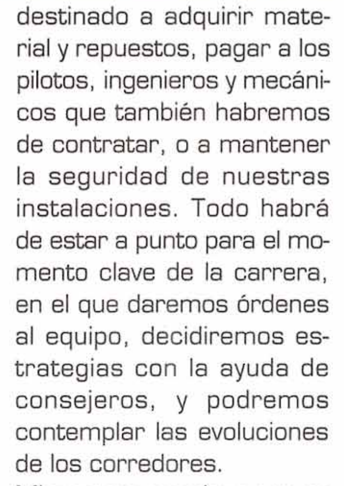
Simulación al volante

GRAND PRIX MANAGER

MICROPROSE
Disponible: **PC CD-ROM (Windows)**
SIMULADOR/ESTRATEGIA



Sólo Microprose podría haber hecho un juego como «Grand Prix Manager», en el que aplican toda la experiencia que les ha llevado a ser los número uno en el campo de la simulación estratégica. En este juego se desgranan todos los aspectos que rodean a un campeonato del mundo de F 1, vistos desde nuestro punto de mira, el del director un equipo participante.



Acordes con nuestro cargo, tendremos una serie de amplias responsabilidades que cubrir, que van desde las más evidentes hasta los detalles más precisos. Este gran abanico de posibilidades convierte a «GPM» en una de las simulaciones más completas que hemos tenido oportunidad de comentar, y que colmará las expectativas tanto de los amantes de este tipo de juegos como de los fanáticos de la competición de F1. Salvo correr, aspecto reservado a los arcades, haremos todo lo demás.

A lo largo de una campaña de 40 carreras deberemos inspeccionar todos los aspectos del equipo para que nuestros pilotos ocupen lo más alto del podio, respetando al mismo tiempo una estrictas condiciones económicas y de realismo. Diseñaremos, equiparemos e investigaremos en nuestros monoplazas para conseguir el coche más veloz, duradero y rentable. Vigilaremos hasta el último dólar que va destinado a adquirir material y repuestos, pagar a los pilotos, ingenieros y mecánicos que también habremos de contratar, o a mantener la seguridad de nuestras instalaciones. Todo habrá de estar a punto para el momento clave de la carrera, en el que daremos órdenes al equipo, decidiremos estrategias con la ayuda de consejeros, y podremos contemplar las evoluciones de los corredores.

90

Microprose consigue con su último proyecto una pole position en originalidad, pues es el primer juego de simulación de fórmula 1; en realización, pues el rigor técnico es constante de principio a final; y en calidad –cuenta con el apoyo de la FIA– ya que abarca ampliamente y de forma fácil todos los entresijos de un mund complejo. El juego se maneja sin dificultad, la estrategia es profunda y muy desarrollad, aunque al principio el elevado nivel de opciones y detalles abrume. Muy sobrio y divertido.

C.S.G.

Sobre todo, bonito

CRITICOM

KRONOS/VIC TOKAI
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Brillante gráficamente. No podía ser de otra forma un juego en el que han intervenido activa y profusamente Alias y Silicon Graphics en su diseño, tanto del arcade en sí como de la intro que quita el hipo y deja bastante impresionado a cualquiera.

Luego el juego es lo más parecido a «Toh Shin Den» que nos podamos imaginar, pero a un nivel inferior. Sí es cierto que sus efectos son maravillosos, y que el diseño de los personajes es irreprochable, y que el manejo no está mal del todo... Pero no



llega a convencer. Los movimientos, los golpes especiales, las cámaras, la jugabilidad, todo parece muy en el estilo del de Takara, pero no consigue superarle. No obstante, el intento es bueno, un beat'em up muy conseguido, algo repetitivo a veces, espectacular las más, y natural casi nunca.

Por separado agrada y convence, se deja jugar y entretiene, pero en el panorama general de este tipo de juegos para PlayStation, tiene delante un enemigo de mucha, pero que mucha, entidad. Bien por el primer intento de Kronos, que no les ha salido nada mal, y sobresaliente a Alias por hacer posible estas maravillas gráficas.

81

E.G.B.



...y además

LA MASACRE CONTINÚA

EXTREME RISE OF THE TRIAD

FORMGEN/APOGEE
Disponible: PC CD-ROM
DISCO DE ESCENARIOS



Si ya te conoces al dedillo todos los niveles que incluía «Rise of the Triad», no te puedes perder «Extreme», que no sólo te trae más de 40 niveles nuevos, sino que también te colocará en situaciones mucho más excitantes que las del original. Las trampas son más enrevesadas, enemigos más numerosos, y situaciones todo lo sangrientas e imposibles que te imagines. Teletrasportadores, cintas mecánicas, ascensores y nuevos enigmas aderezarán los decorados, todavía más complejos y de mayor extensión. ¿Y qué más? Pues doce niveles multijugador, mapas PCX de todos los niveles, patches varios, todos los trucos del juego y TED5, el editor de niveles oficial para que emules a los programadores de Apogee creando tus propios niveles. Un juego que con este CD adquiere poco menos que infinitas posibilidades.

EL NOMBRE DE LA VELOCIDAD

ROAD RASH

ELECTRONIC ARTS
V. Comentada: PLAYSTATION
ARCADE

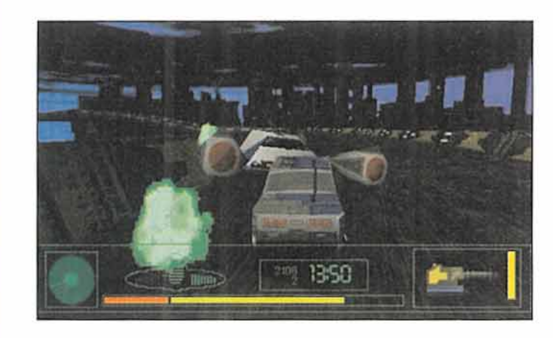
Si la versión 3DO de «Road Rash» era como sentir una brutal bofetada de velocidad, la actual versión para PlayStation no se queda atrás. Con la misma realización, pero más cuidada a nivel gráfico y sonoro –cuestión de hardware, más que otra cosa–, la sensación de vértigo es idéntica, y la adicción también, obligándote a echar una partida tras otra. El control con el pad de PlayStation no tiene que envidiar al de 3DO, y en ciertos aspectos se podría decir que le supera, al menos en comodidad. El acierto con que EA manejó sus rutinas de movimiento en 3DO se ha hecho extensible a la máquina de Sony. Mayor nitidez y calidad de sonido con resultados igual de jugables y divertidos. Chapeau.

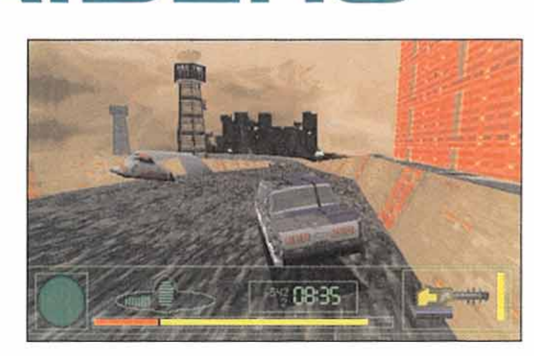


○ MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

La carrera por la vida

ZONE RAIDERS





VIRGIN
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

Un mundo devastado tras un holocausto nuclear. Una brutal selección entre los supervivientes. Unos podrán habitar las ciudades, mientras que los otros son condenados al destierro. Nosotros nos encontramos dentro del último grupo, los Zone Raiders, que sólo cuentan con su coche y su puntería para sobrevivir y alcanzar la utópica Zona Libre, donde volver a serlo..., como antes.
Con esta enternecedora historia, Virgin nos trae un arcade de velocidad y disparos en la línea «Hi-Octane» de Sony/Psygnosis. Son 15 circuitos los que deberemos recorrer buscando la salida, determinados objetos, y armamento y munición para nuestro vehículo, que a medida que avancemos en el juego podremos sustituir por otro de los restantes cuatro modelos disponibles.
Cada fase tiene un tiempo para ser completada, y cuando éste se cumpla nos veremos perseguidos por una nave que intentará destruirnos. Extremo que también desean las naves, torretas fijas y otros Zone Raiders y de los que deberemos dar buena cuenta.
Las carrerras se desarrollan en un entorno 3D, y como nuestro vehículo flota en el aire, goza de una gran movilidad que le permitirá saltar grandes barrancos y esquivar obstáculos. Por tanto, no esperéis un comportamiento muy realista porque, aunque tengamos vista interior y exterior, se busca la simpleza arcade. Y para ello podremos regular el detalle en los dos modos: VGA y SVGA, recomendable el último para máquinas sobradas de MHz.
Aunque con algunos defectillos, los gráficos son adecuados, vistosos y dan buen ambiente. Al igual que la música y los efectos, muy normales, junto con la jugabilidad, condicionada al manejo no del todo suave.
Juego notable, con opción de hasta cuatro jugadores por red, y con tiempos de carga muy elevados.

86

C.S.G.

El poder de la nostalgia

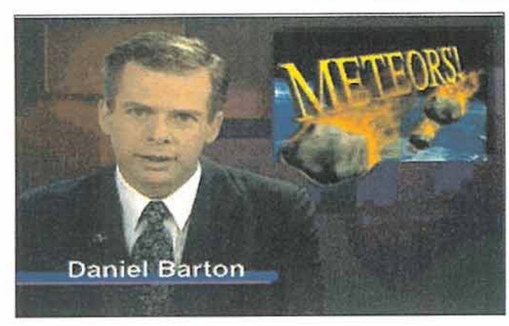
TEMPEST 2000

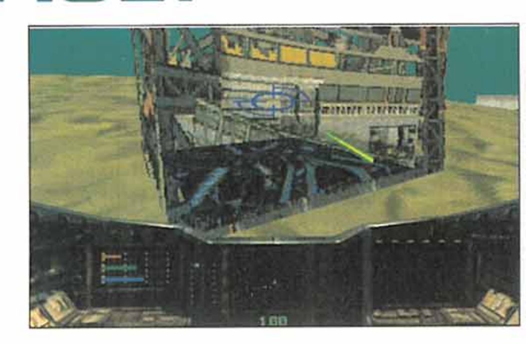
ATARI
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

Después de que Atari versionara «Tempest» para la mayoría de sus máquinas directamente de la recreativa creada en 1.981, era inevitable, ahora que Atari se ha lanzado de lleno al mercado de los compatibles, que nuestros PCs no se vieran afectados por una fiebre adictiva que se acerca a la estela de programas como «Tetris».
«Tempest 2000» participa de la poco extendida virtud de la sencillez más absoluta, que a su vez da lugar a la adicción más desenfrenada. En el estilo del juego primitivo, manejamos una nave por los bordes de una forma poligonal vista en perspectiva, y tenemos que defender nuestra posición de unas naves que avanzan hacia nosotros desde el infinito. Tras destruir a unas cuantas de estas naves y recoger las bonificaciones que sueltan, pasaremos a un nivel de dificultad superior, y así sucesivamente hasta completar los cien niveles que componen

Un diseño exclusivo

SHOCKWAVE ASSAULT





ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD-ROM (Windows 95)**
ARCADE

Otro ejemplo más de la tendencia actual de hacer juegos sólo para Windows 95, pero no hay lugar para las quejas porque su realización es esmerada, mejor que «Shockwave» original de 3DO y que una hipotética versión DOS, si la hubiera. Ventajas de Windows 95. «Shockwave Assault» goza de unas características menos frecuentes. Primero, el vídeo, realizado por EA Studios a partir de una filmación realizada con actores y medios cinematográficos, que ambienta la historia y aparece de manera esporádica. Este vídeo es de calidad, va fluido y es muy configurable. Después, una mejor gestión de los recursos del ordenador y de la memoria gracias al sistema DirectX, de Microsoft, y que muchos juegos específicos de Windows 95 incorporan. Y para finalizar, las cualidades intrínsecas de Windows, entre las que destacan la conmutación de tareas mientras se juega.

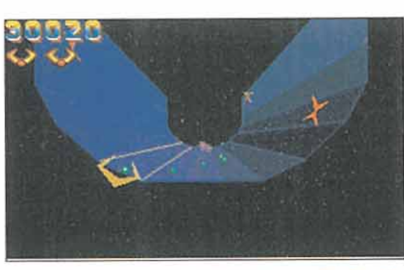
El juego es un shoot'em up de naves realizado en base a escenarios poligonales renderizados y con texturas, en los que tendremos una capacidad de movimiento de 360 grados de giro, pudiendo variar la altura para esquivar obstáculos y enfocar el punto de mir. Los espartanos indicadores y los mínimos controles hacen que la acción prevalezca por encima de todo.

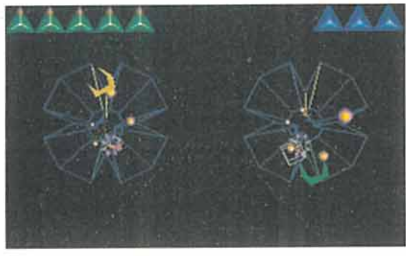
Al estar dividido en dos partes, Invasion Earth Y Operation Jumpgate, la variedad se suma a sus virtudes.

El ambiente creado por los gráficos combinados con un sonido destacable y el vídeo, aumentan enteros a un juego entretenido, que se desarrolla a una buena velocidad –restringida siempre a la del equipo– y de manera continua, casi sin pausas, si exceptuamos el vídeo.

84

C.S.G.





«Tempest 2000», momento en el que accederemos a una modalidad del juego más difícil aún. Pero eso no es todo, porque el juego incluye el «Tempest» original, «Tempest Plus» y «Tempest Duel» para dos jugadores. Los cuatro son idénticos, salvo leves variaciones, que en el «Tempest 2000» se vuelven más evidentes gracias a su mayor espectacularidad gráfica.

Es, en definitiva, un juego para todos los tiempos y edades, que no pasa ni mucho menos de moda, y que engancha partida tras partida por su sencillez y máxima jugabilidad. Lástima que no se haya cuidado más a nivel gráfico.

82

E.G.B.

...y además

DINOSAURIOS EN VÍDEO

LOST EDEN

CRYO/VIRGIN
V. Comentada: CD-i
AVENTURA



Hemos descubierto una alianza ideal: Cryo y Philips. El primero con su perfecto manejo de las herramientas de creación de bellezas gráficas, y la segunda con su máquina especialmente preparada para dar la mayor resolución, fluidez y calidad de imagen a esas animaciones. Si en PC ya era bueno, en CD-i se pasa de largo con unos decorados más impresionantes que nunca, y una música más cautivadora. Que se recrea en los textos en castellano sobre voces en inglés en el marco de un entorno extrañamente intuitivo y claro de manejar, que salva con precisión la distancia que existe entre el ratón de un PC y el pad de Cd-i hasta hacerla casi inexistente. ¿Qué más se puede pedir a una de las mejores aventuras disponibless para la máquina de Philips? Una buena elección.

INCURSIONES ESTRATÉGICAS

MILLENNIA. ALTERED DESTINIES

TAKE 2/GAMETEK
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

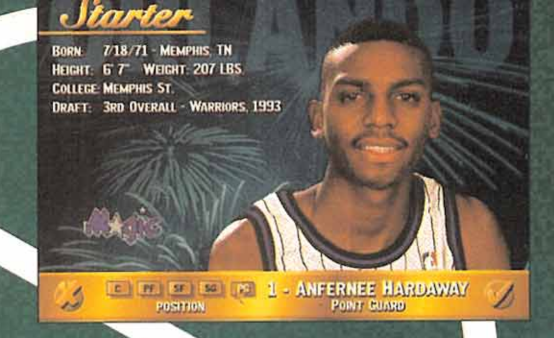
No han sido muy afortunados los ensayos de Gametek en el terreno estratégico, pero «Millennia» puede ayudar a mejorar esta imagen. Creado por Ian Bird, intenta recrear la evolución de una especie. El compendio es un juego un tanto raro en el que tenemos que manejar todo el poder a nuestro alcance para hacer que la raza avance. Nos moveremos por el tiempo y el espacio, combatiremos contra enemigos, y exploraremos y conquistaremos mundos interestelares. Con animaciones 3D, vídeo y demás florituras que aderezan los ratos de discursión, no es un programa de ningún modo desdeñable, pero tempoco hace gala de una estrategia profunda, y confusa en algunos casos. A Take2 se le dan mejor las aventuras.











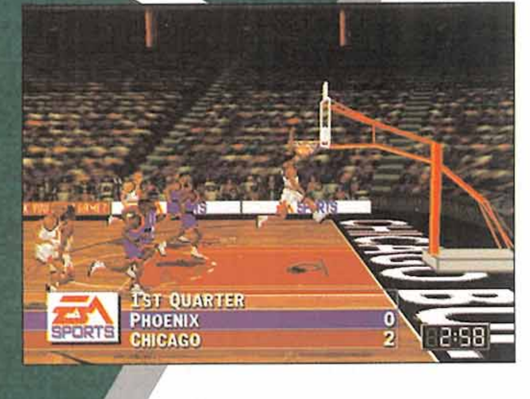
ME GUSTA ESTE JUEGO, QUIERO NBA 96

NBA LIVE 96

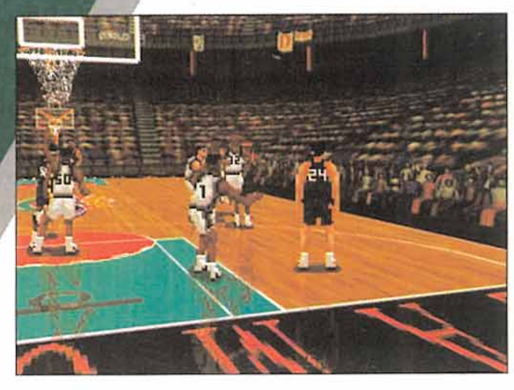
Unas veinte. Sí, ese es más o menos el número de veces que le pregunté a mi jefe si ya había llegado «NBA 96». Esta ansiedad crónica tiene una explicación. Mi pasión informática era el «NBA 95» y me enteré de que Electronic Arts iba a emplear ese portento tecnológico llamado "Virtual Stadium" en su nueva entrega. Ya había admirado su descomunal espectacularidad en «NHL 96» y empecé a soñar con ver a esos diez sprites y sus increíbles animaciones en un Madison Square Garden virtual. No pude cumplir las recomendaciones de mi psicólogo, que me aconseja liberar mi stress con el relax casero, desconectar del trabajo al llegar al hogar, y que ni se me ocurra soñar con él. Inevitablemente, soñaba con tanta dicha. Pero el trabajo ya no me proporcionaba pesadillas mientras estaba en los brazos de Orfeo, sino maravillosos sueños que, finalmente, se han hecho realidad. ¡Y de qué manera! Ni en el mejor imaginé que fuera a ser tan bueno.

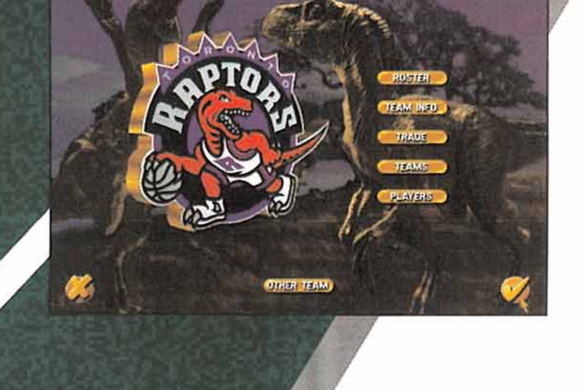
EA SPORTS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO











La primera sorpresa es que nada parece haber cambiado. Siguen los mismos menús, y una base de datos tan enorme como sus protagonistas, con todas las estadísticas calculables, así como la voz digitalizada del comentarista. Eso sí, los fondos son nuevos, todavía más elaborados, casi resplandecientes. Y la banda sonora, decenas de piezas que conforman una espléndida recopilación de música típicamente americana: soul, jazz, rap. Digna de venderse con éxito en el mercado discográfico, ya que además se reproduce con la misma insuperable calidad que en un CD Audio.

DENTRO DEL ALAMODOME

Como quiero empezar con lo mejor, selecciono el partido de las estrellas. Y nada más cliquear sobre el icono de comienzo, por poco me caigo de esta estúpida silla con ruedas ante la impresión que me produce un vertiginoso contrapicado desde el techo del Alamodome de San Antonio. Como si fuera una mosca común, veo cómo desciende y gira mi campo de visión pasando al lado del marcador, las gradas, los banquillos. Me viene a la memoria la mítica secuencia inicial que hizo Rusell Mulcahy en «Los Inmortales».

Y si ya sé qué siente una mosca, no tardo mucho en averiguar en qué consiste ser realizador de la CNN. Voy pulsando las teclas numéricas y mi monitor parece uno de esos camiones de retransmisiones con cientos de televisores para las distintas perspectivas. Hay multitud de cámaras: detrás de la canasta, en el techo, la banda, la clásica televisiva, en la grada de prensa, fondos, y la colocada detrás del soporte del tablero mirando al aro. Y en cada una de estas zonas, hay entre dos y cuatro de estos ojos electrónicos para ofrecer distintos enfoques y profundidades de campo. Si a esto unimos idéntica situación en el ángulo contrario, la suma ofrece la increíble cifra de ¡34 cámaras! Y la calidad de imagen que ofrece cada una de ellas es hasta mejor que la del más potente televisor, pues se ha empleado la alta resolución, que llega hasta los 640 por 480 puntos de definición. Todo se ve de fábula, las reproducciones exactas de cada uno de los 29 parquets muestran los distintos entablillados y colores de las bombillas, los reflejos de los jugadores, y todos los logotipos y dibujos de las canchas reales. Además, con el anti-aliasing los molestos "dientes de sierra" de las líneas se difuminan tanto que parecen desaparecer.

Pero esta tecnología "Virtual Stadium" no sólo se refiere a los gráficos, también engloba al sonido, con numerosos efectos excelentemente digitalizados; los gruñidos de los continuos golpes y contactos, el bote de la pelota, el chirrido de las zapatillas sobre la madera, los rebotes en el aro, el indescriptible sonido de la red cuando es traspasada por el balón, exclamaciones del público que nos ayudan a saber que hemos recuperado un balón en medio del barullo y las marchosas piezas musicales del órgano.

Con esta realización audiovisual, y sino fuera porque los graderíos son siempre iguales, podríamos decir que conocemos cada pabellón de la NBA como si realmente hubiéramos estado allí.

ME LO REPITA, POR FAVOR

Hay vistas para todos los gustos, aunque personalmente me maravilla la que sigue la acción desde la banda y la de los fondos. Muestran una espectacularidad indescriptible, sólo superada por las repeticiones, que es donde el "Virtual Stadium" muestra todo su potencial. Con todas las funciones: avance y retroceso normal o rápido, pausa perfecta y la sensacional imagen cuadro a cuadro, o fotograma a fotograma como dirían en el mundo cinematográfico.

Por supuesto, se puede seleccionar la cámara deseada en cualquier momento. Y el cambio no se hace tan repentinamente como en un montaje sincronizado típico de la TV, sino con un suave movimiento de la cámara que se va desplazando al punto de vista elegido

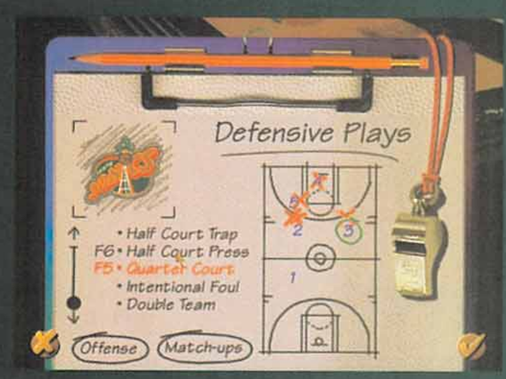
HAY QUE JUGAR EN LA PIZARRA

Este simulador es tan realista que no penséis que sólo manejando bien a los jugadores, y sabiendo cuándo tirar, vais a poder ganar el anillo. No, no. El baloncesto es algo más. Sólo tenéis veinte segundos para cada jugada, y zafarse de la asfixiante defensa y encontrarse solo para tirar cómodamente, o robar un balón para salir raudo al contra-ataque y asegurar los rebotes, son cuestiones de pura táctica. Si no la domináis, estableceréis un nuevo récord: el de chapas recibidas, balones perdidos y violaciones del tiempo de tiro. Y para aspirar a todo, tendréis que saber casi tanto como Pat Riley –claro, que no hace falta que vistáis tan elegantemente–.

Hay más de 18 jugadas de ATAQUE. Pero la más usuales, y seleccionables antes de sacar de fondo, son las de triángulo interior –establecen bloqueos los jugadores de la zona para permitir buenas posiciones de tiro a los jugadores de perimetro–, triángulo lateral –ideal para asegurar entradas a canasta, especial para equipos con cuatro hombres bajos–, puesto alto –deja a los pivots y aleros fuertes en la zona para asegurar el rebote–, la de 3 puntos para cuando ya estás con el agua al cuello y la de aislamiento –cuando se tiene a una sola estrella, que se la juege él–.

En cuanto a la DEFENSA, hay 7. Es bastante más sencillo, pero hay que mantener una concentración brutal para los cambios de marcaje y estar al loro de los amagos de lanzamiento para acertar con el salto que taponará el tiro. Recordad que los marcajes siempre son individuales, en la NBA está prohibida la defensa zonal. Cuando saca el contrario, se puede elegir entre defensa a media pista para detener a un equipo con buenos lanzadores exteriores, la que retrae la defensa a un cuarto de la pista que sirve para detener a los grandes pivots y asegurar el rebote. Y cuando se está desesperado, hay que acudir a la de presión total o a la de falta intencionada.





NBA TODAY

No es que queramos hacer una revista de baloncesto, pero como «NBA Live 96» permite jugar la temporada completa y los play-offs finales, y además el potencial del equipo que eligáis está elaborado a partir de sus resultados y posibilidades reales, no está demás una pequeña guía para que sepáis cómo están las cosas hasta la fecha.

Lo primero que hay que tener en cuenta es que en esta versión, como ya ocurrió con la del año pasado, faltan Michael "Air" Jordan y el gordo Barkley. Parece ser que por razones de imagen o contrato. Una lástima, pero están el resto de las estrellas y además podéis realizar todos los cambios e incorporaciones que se han ido produciendo a lo largo de la temporada. Cierto es que los resultados de la temporada regular poco influyen al llegar los playoffs –que se lo pregunten a Houston, que tras una mediocre campaña, arrasó en los playoffs, borró del mapa a Orlando en la final, y se hizo con su segundo título consecutivo–. Con todo, estos son, por orden, los favoritos, con sus dos mejores jugadores:

• CHICAGO BULLS: Sí, ya hemos dicho que aquí no está Jordan, pero mucho ojo con el simpar Scottie Pippen, y su escudero reboteador, el gusano Rodman.

• ORLANDO MAGIC: El que yo elegiría sin pensármelo dos veces. Anfernee Hardaway y "The Shaq Attack" aseguran muchas victorias.

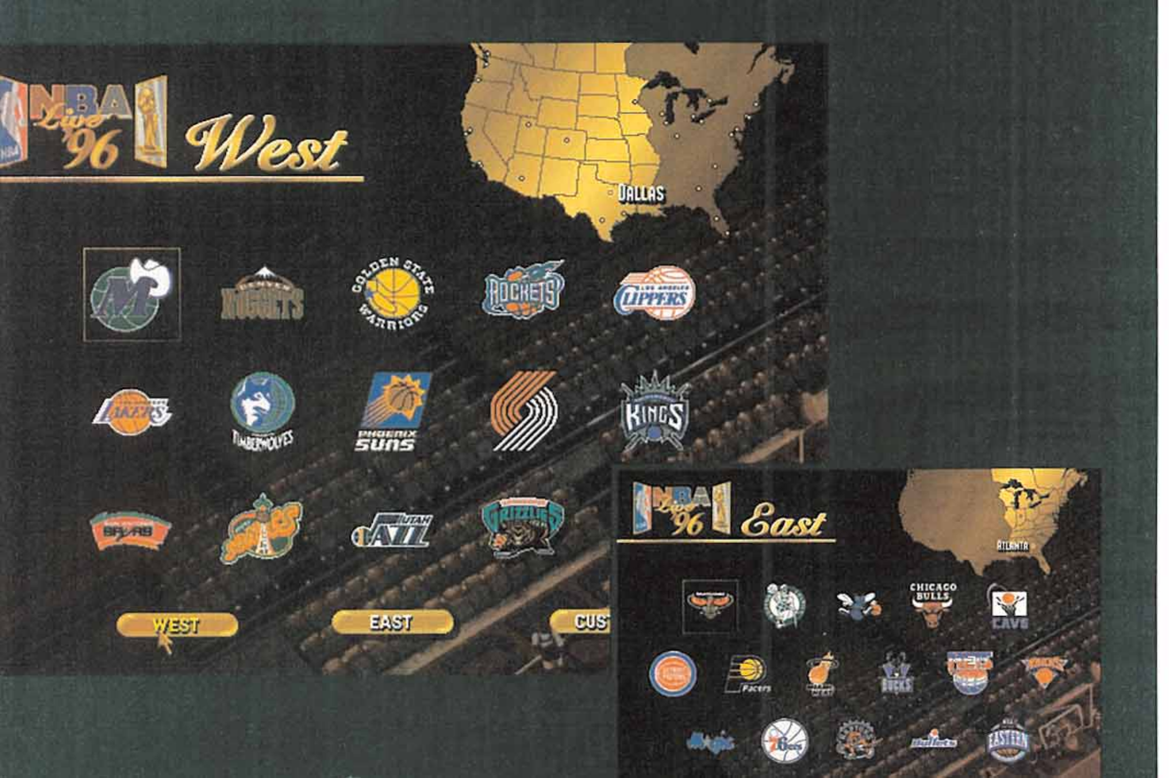
• HOUSTON ROCKETS: ¿A la tercera va la vencida? Akeem Olawujon sigue en plena forma y la ayuda de Clyde Drexler no está pero que nada mal. Tampoco hay que olvidar su experiencia.

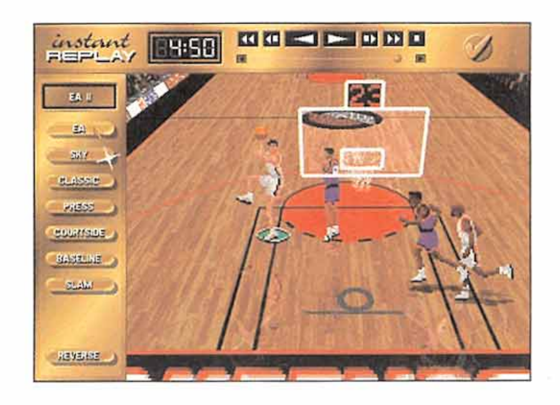
• UTAH JAZZ: Para los amantes de las asistencias, la conexión mágica entre John Stockton y Karl Malone.

• SEATTLE SUPERSONICS: Por fin hay buenos complementos para el increíble Shawn Kemp, y uno de ellos se llama Detlef Schrempf, un alemán de lujo.

• SAN ANTONIO SPURS: Los tejanos, con el mejor pívot de la liga, David Robinson y Sean Elliott siempre tienen potencial para ir a por todo.

Después de estos auténticos "Dreams Teams", los más valientes pueden atreverse con Sabonis y sus Portland Trail Blazers, aunque la cosa está difícil. Muchos estaréis pensando, ¿dónde están los míticos Knicks, Lakers y Celtics? Pues los neoyorquinos siempre cuentan en todas las apuestas, pero Ewing ya no está para muchos trotes, y el cambio de San Antonio de Charles Smith por J.R Reid, Brad Lockhaus y la primera elección el el draft no parece ser la solución para esta temporada. En cuanto a los Lakers es una lástima que, lógicamente, aquí no esté Magic, porque sino se podría contar con ellos. Lo de los Celtics, mejor olvidarlo. Y tampoco sé qué hace Grant Hill quedándose en los Detroit Pistons. Como aquí los Phoenix Suns no tienen a Charles Barkley, no es un equipo muy aconsejable, pues Kevin Jonhson no puede hacerlo todo. Si os gusta enchufar triples, probad con los Washington Bullets, ahí milita Tim Legler, el sorprendente ganador del concurso de triples. Y para mates brutales los de Brent Barry, el nuevo "white power", en Los Angeles Clippers. Para los que gusten de la savia nueva, el rookie ganador fue Damon Stoudamire, de una nueva franquicia, los Toronto Raptors.





ofreciendo así más y más perspectivas. Así, empiezo a darme cuenta de que los sprites de los jugadores, ¡son prácticamente los mismos del «NBA 95»! Es decir, siguen mostrando un asombroso parecido físico a sus modelos humanos, y mantienen también unos prodigiosos movimientos y animaciones que respetan los estilos de los jugadores a los que tan fielmente representan. Se aprecia un increíble grado de similitud con la realidad, como si estuviéramos viendo un partido por televisión, nos quedamos boquiabiertos ante la elasticidad y elegancia de Scottie Pippen, la potencia muscular de Saquille O'Neal, la explosividad de Shawn Kemp, la habilidad de John Stockton, y lo que más esperábamos, los grandiosos pases y ganchos de Arvydas Sabonis. Tal es el grado de exactitud que podríamos seguir describiendo las características y virtudes de todos y cada uno de los jugadores que están incluidos.

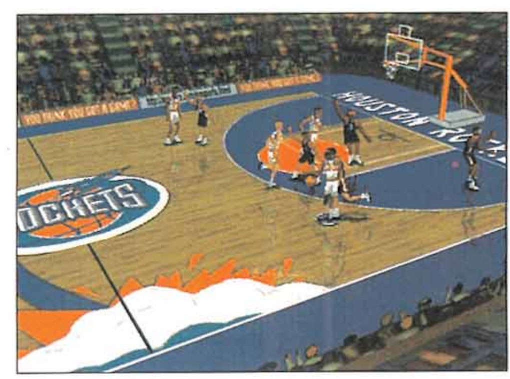
Hay cientos de animaciones distintas de pases, rebotes, tiros en suspensión, alley-oops, entradas a canasta, mates, tapones, y todas esas acciones que nos hacen alucinar con el mejor baloncesto del universo. Y hacer estos marabarismos sigue siendo igual de sencillo, se mantiene el sistema de control de botones direccionales, más el de pase/cambio de jugador, tiro/saltar, y aceleración. Un pad de cuatro botones viene que ni pintado, aunque con el mismísimo teclado también se puede aspirar a ganar el anillo de campeón del mundo.

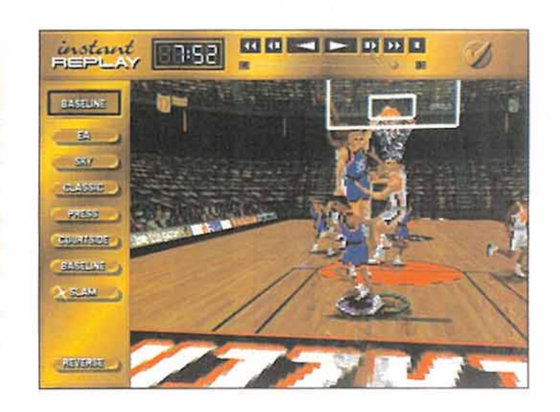
JUGAR Y MIRAR

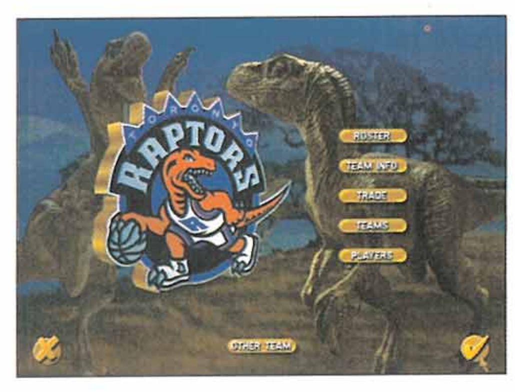
Seguro que os estaréis preguntando, "pero bueno ¿no te armas un lío con tantas perspectivas a la hora de jugar?, ¿no me quitarán la pelota mientras cambio de cámara?, ya tengo bastante con intentar controlar a los jugadores como para encima preocuparme de las dichosas cámara."

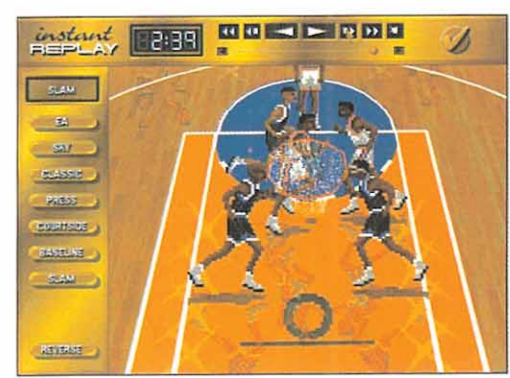
La verdad es que en las primeras partidas todas estas preguntas parecen tener











LO BUENO: *La simulación deportiva en su máximo apogeo. No es sólo imprescindible, es ley para todos los amantes del baloncesto de la NBA.*

94

LO MALO: *Podrían haber representado el graderío de cada cancha, ya que siempre es el mismo. Y también aumentar la definición de los sprites. Pero, claro, algo tenían que dejar para el «NBA 97».*

una respuesta afirmativa. Empiezo a perder partidos con cincuenta puntos de diferencia como si tal cosa, y es que los travellings de algunas cámaras no siempre cubren toda la acción y hay momentos en que no veo la pelota. Comienzo a pensar que, pese a tal despliege tecnológico, es mucho más adictivo «NBA 95». Pero no tardo en acostumbrarme a tanto movimiento y doy con la solución; las cámaras desde detrás de las canastas, la clásica que ofrece la misma perspectiva de la versión anterior, o incluso en las laterales, no pierdo de vista el balón si voy seleccionando el ángulo contrario según ataque o defienda. Y es de lo más fácil, basta con pulsar una tecla, algo que puedo hacer antes de sacar, o mientras mi base protege la pelota. Y partido tras partido vas memorizando qué cámaras son las más idóneas para cada posición.

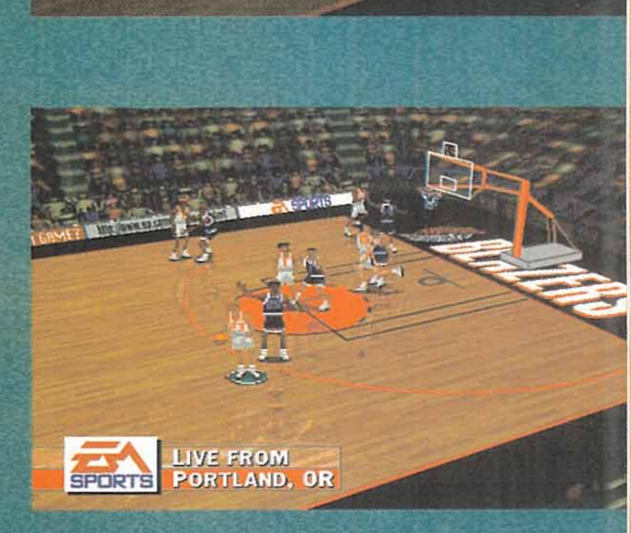
A.T.I.

¿UN 486? NO, GRACIAS

Imágenes cantan. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: pantalla del NBA95, la versión en baja resolución que corre en los 486, la de alta resolución con entrelazado para Pentium 60 y 75, y la SVGA que funciona correctamente a partir del P90. Cómo veis, programa no apto para 486, algún defectillo tenía que tener esto de la tecnología de 32 Bits. La visión en VGA posee una definición incluso menor que la del «NBA95». Y aún así el scroll de los movimientos de cámara es algo brusco, por no hablar de los cambios de perspectiva en las repeticiones, que siempre mantienen la alta resolución. Además de verse mal –casi ni se distingue la red del aro–, todo parece ir lento, a saltos. Con la primera generación de Pentiums la cosa mejora bastante, pero el entrelazado, esa especie de rejilla que disminuye los puntos de definición, hace que la vista se canse rápidamente. Sólo con un P90 con una buena tarjeta gráfica, y preferiblemente a partir de un P100, se puede disfrutar plenamente de esta joya tecnológica.







TOP GUN

UN SIMULADOR EN LA ÉLITE

De «Top Gun» sólo se recuerdan dos cosas. La primera, un valor cinematográfico prácticamente nulo; y la segunda, sus espectaculares secuencias aéreas. Fue todo un prodigio de realización técnica, que es el calificativo más indicado que se le puede otorgar a su versión informática. Un grandísimo simulador de vuelo que supera a su padre cinematográfico en lo artístico, con secuencias de vídeo digital protagonizadas por James Tolkan, y lo iguala, que ya es decir, en todos los apartados audiovisuales.

SPECTRUM HOLOBYTE
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DE COMBATE

La película dirigida por Tony Scott, y protagonizada por Tom Cruise y Kelly MacGuillis, causó tal su impacto visual que muchos chavales cambiaron sus tranquilos planes de ser médicos o abogados por el loco sueño de llegar a ser pilotos militares. En España se desató toda una fiebre por la aviación militar; posters y maquetas se vendieron como nunca. Las oficinas del ejército del aire español se vieron desbordadas ante el aluvión de aspirantes. Y ahí empezó la criba; tipos con gafas, fuera. En las pruebas físicas que parecían las de selección para los juegos olímpicos, dijeron adiós todos los que no eran atletas. En los examenes teóricos, cayeron la gran mayoría. A la Academia de San Javier sólo llegaron unas pocas decenas de los miles que empezaron tan árdua competición. A todos aquellos que vieron truncado su sueño, les llega la oportunidad de redimir su fracaso real con un éxito ficticio, pero no menos apasionante, ya que este sensacional simulador de vuelo no se conforma con llevarnos a San Javier, sino que nos adentra en el competitivo ambiente de la más mítica escuela de pilotaje militar del mundo, Top Gun.

VARIEDAD A RAUDALES

Y ya desde el principio, con una secuencia cinematográfica idéntica a la de la película, crees que eres el afortunado piloto cuyas excentricidades en el pilotaje han sido pasadas por alto y recibes el honor de ingresar en Top Gun, algo a lo que sólo pueden aspirar los que demuestran tanta destreza como habilidad y coraje. Y de esto último es precisamente de lo que tienes para dar y tomar, pero si eres de los que andas corto de experiencia en simuladores de vuelo, tampoco debes preocuparte.

Las primeras misiones son para los que nunca han apretado teclas tan famosas en el género como la G, B o F, es decir, no saben nada del tren de aterrizaje, los frenos de aire o los flaps. Poco a poco, llegarás a dominar como el que lleva miles de horas de vuelo informático al timón de los más famosos cazas de combate norteamericanos. Gracias a las misiones de aprendizaje, los complejos sistemas, como el display multivisión HUD, el radar, el armamento y la navegación, se nos harán tan familiares como los mandos de la televisión. Pero para los más impacientes "Mavericks" hay más de veinte misiones de acción inmediata.

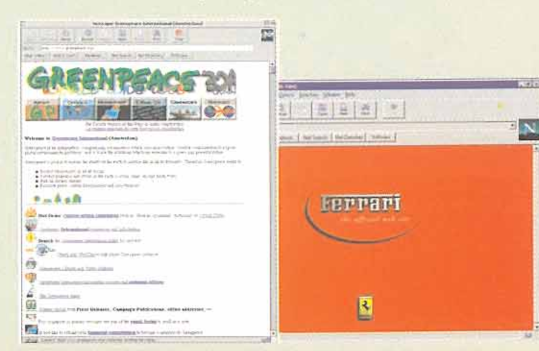
Una vez superada la fase de aprendizaje, llega lo emocionante. Misiones reales, en los territorios más hostiles: Lybia, Corea, China, Unión Soviética, etc. La variedad de objetivos, que siempre se explican convenientemente sobre el mapa del territorio,

1

Internet en el mundo

40 millones de personas están ya conectadas a Internet. Cada mes aumenta en 4 millones la cifra de usuarios. Estos son los servicios "Full Internet" que podrás utilizar:

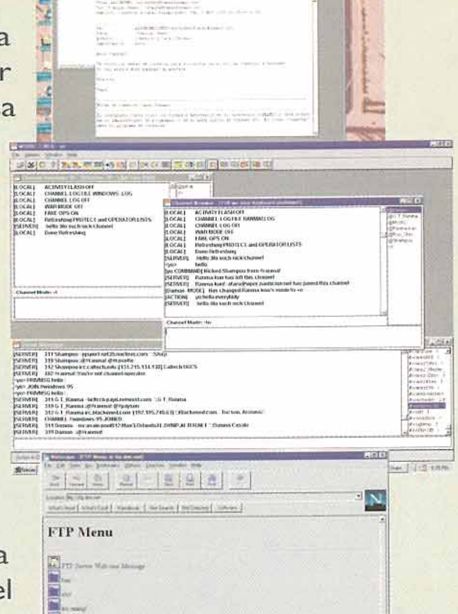




WWW Toda la información disponible en miles de servidores de todo el planeta con el interface de usuario más intuitivo que se conoce. ¡Millones de páginas WEB a tu disposición!



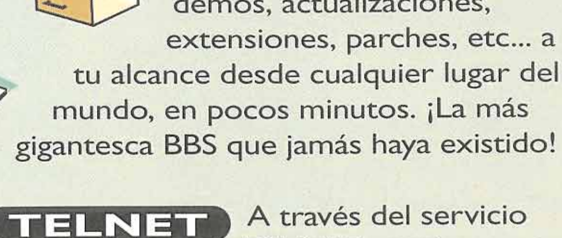
E-MAIL Buzón de correo electrónico confidencial desde y hacia cualquier lugar del mundo. El más eficaz, rápido y económico sistema de comunicación existente ¡Puedes incluir textos, sonidos, imágenes y cualquier cosa que se te ocurra!



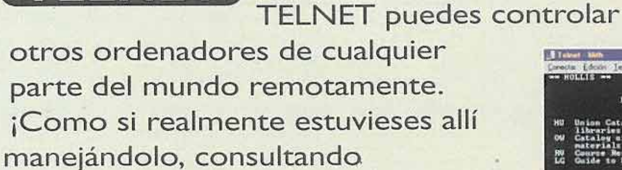


IRC Conversaciones On Line sobre cualquier tema concreto, con otras personas o grupos con intereses comunes. ¡Saca conclusiones, diviértete, opina, participa!





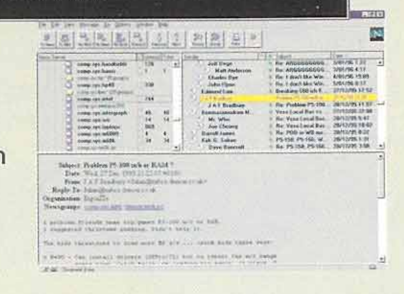
FTP Programas, drivers, ficheros, demos, actualizaciones, extensiones, parches, etc... a tu alcance desde cualquier lugar del mundo, en pocos minutos. ¡La más gigantesca BBS que jamás haya existido!



TELNET A través del servicio TELNET puedes controlar otros ordenadores de cualquier parte del mundo remotamente. ¡Como si realmente estuvieses allí manejándolo, consultando información, haciéndolo trabajar para tí!



NEWS Más de 15.000 grupos de discusión en los que puedes intervenir para dejar constancia de tu opinión sobre cualquier tema imaginable. ¡Tus dudas resueltas con la experiencia de los demás!



2 Internet en Canal Dinamic

En Canal Dinamic ofrecemos la mejor conexión posible en la actualidad a Internet:

● Todos nuestros módems son Motorola de última generación, con velocidades de 28.800 baudios, para que puedas disfrutar de una conexión rápida y fiable.

● Ancho de Banda de **256K** directamente con Internet a través de Londres, lo que significa cuatro veces más rapidez y mayor volumen de datos transportados que los clásicos sistemas de 64K.

● Acceso desde 34 ciudades en España, con coste de llamada metropolitana. (aproximadamente 120 pesetas la hora). ¡No más conferencias ni números 902!.

34 Nodos de conexión con llamada local

La Coruña · Gijón · Oviedo · Vigo · León · Santander · Bilbao · Vitoria · San Sebastián · Pamplona · Logroño · Valladolid · Salamanca · Madrid · Zaragoza · Lérida · Sabadell · Mataró · Toledo · Tarragona · Barcelona · Castellón · Valencia · Palma · Córdoba · Sevilla · Alicante · Granada · Murcia · Cádiz · Málaga · Cartagena · Las Palmas · Santa Cruz

● Kit de conexión a Canal Dinamic completamente gratis para nuestros socios, incluyendo Manual de Instrucciones y software de conexión y servicios.

● Dirección privada de E-Mail con 4 Megas reservados en nuestro disco duro para tu correo, totalmente gratuitos.

● Direcciones de E-Mail privadas adicionales para tus familiares o compañeros de trabajo por sólo 500 Ptas. al año.

Internet · Ancho de banda 256K · **256K Ancho de banda** · Acceso directo · Ibertex Iberpac · Concert British Telecom · **28.8K Velocidad de acceso** · Infovía Telefónica

● Tu propia página WEB gratis. Puedes crear, si lo deseas, tu propia página WEB de presentación, para que pueda ser visitada desde todo el mundo.

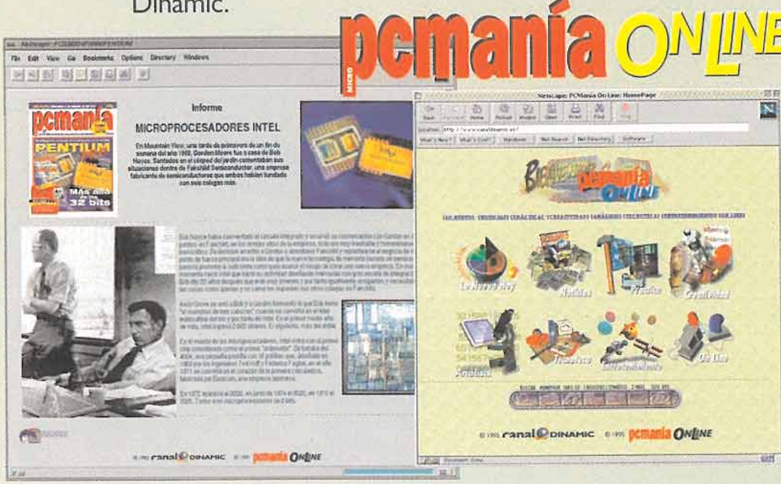
● Servicio de Asistencia Técnica especializada para resolver los problemas que se te puedan presentar en nuestra conexión.

● Información On Line sobre tu cuenta, con todos los datos sobre horas consumidas, horas pendientes, cargos efectuados, etc...

3 Canal Dinamic en Internet

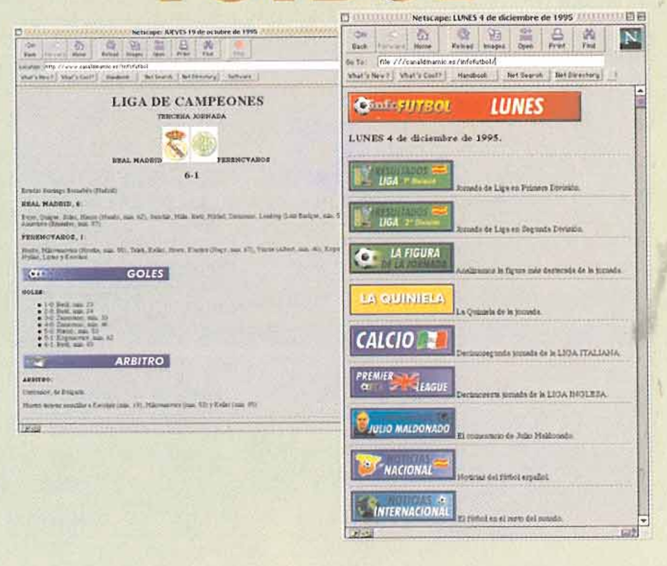
Canal Dinamic aporta nuevos contenidos editoriales On Line a la red mundial. Entre ellos cabe destacar:

● **PCMANÍA ON LINE**. La revista PCMANÍA con todos los contenidos publicados, además de nuevas secciones, sistemas de clasificación temática, índices, búsquedas, etc... Actualizada diariamente y de consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.



● **INFOFUTBOL INTERNET**. El sistema de información futbolística internacional más actualizado y completo, disponible 24 horas al día, 365 días al año. Incorporación diaria de novedades. Consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.

infoFUTBOL



es enorme, desde aterrizar en un portaviones, a escoltar transportes, atacar o defender bases y barcos, enfrentamientos aéreos... Las misiones pueden transcurrir incluso de noche y con las más cambiantes condiciones climatológicas. Siempre es fundamental la inteligencia estratégica, no te puedes lanzar a disparar sin ton ni son, hay que controlar nuestra iniciativa personal. Y como frecuentemente estaremos acompañados, hay que saber compenetrarse con nuestros compañeros de escuadra. Antes de adentrarse en las misiones más complejas, es más que aconsejable echarle un vistazo a la extensa librería de misiles y objetos susceptibles de ser pilotados o atacados. Como podéis ver en estas páginas, la cantidad de aviones, misiles y barcos, tanto aliados como enemigos, que han sido representados con una calidad y definición insuperables.

DE LOS MEJORES

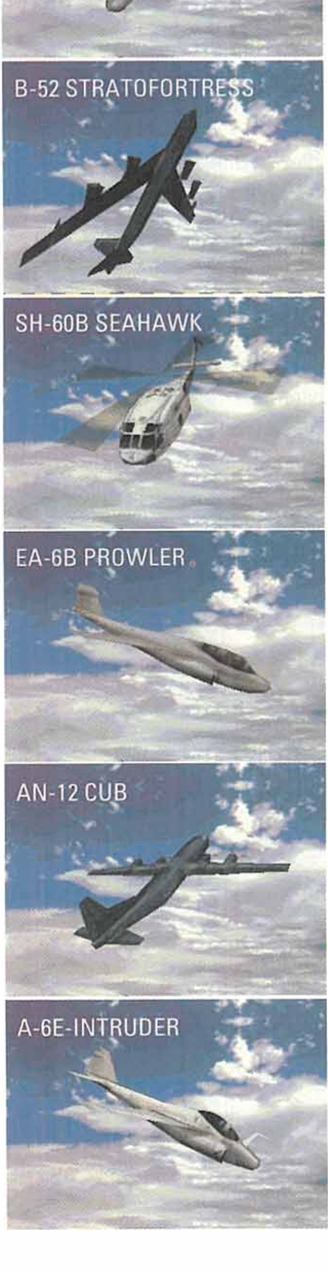
Si por número de misiones, objetivos y aparatos, realismo en los controles, y comportamiento tanto en vuelo normal como en la acción del combate, «Top Gun» es de lo mejor que hemos experimentado, en los aspectos técnicos sólo le hace justicia el calificativo de extraordinario. A las imprescindibles y siempre espectaculares vistas exteriores –con carlinga virtual–, hay que sumar el PIP, o Picture in Picture, un pequeño recuadro que muestra una vista exterior del objetivo, con lo que evitamos la peligrosa tentación de ir a la cámara exterior.

En cuanto a los gráficos, estas pantallas lo dicen todo. En alta resolución, si tenemos

AVIONES MADE IN USA

Aquí están los aviones más representativos de las fuerzas aéreas norteamericanas.

El S-3 Viking es un poderoso caza anti-submarinos de alcance medio. Del B-52 no hay ni que hablar; es el más famoso super-bombardero que existe, capaz de transportar misiles nucleares. Los SH-60B, así como los EA-6B y AN-12 son, por su simplicidad y maniobrabilidad, ideales para aprendizaje y entrenamiento. El A-6E Intruder destaca por su gran versatilidad; se defiende en todos los terrenos por velocidad, armamento y tasa de movimiento. Sin duda, el más popular en nuestro país es el AV-8B HARRIER, famoso por su aterrizaje y despegue vertical, pero que se queda algo corto en operaciones contra los F-18, F-16, F-14 e, incluso, el F-5. Estos últimos son los preferidos a la hora de combatir contra los MIGs. Seguro que los aficionados, y también los profesionales de la aviación militar, discuten continuamente sobre cual "F" es mejor. Se puede decir que cada uno se adapta a unas necesidades específicas de rango de vuelo, armamento, velocidad y maniobrabilidad.







PODEROSA VGA

Por fin hay un simulador de vuelo que se acuerda de que todavía existen muchos 486 que no pueden cargar con 640x480 puntos de resolución. Como podéis observar en estas pantallas, la versión VGA que hay que seleccionar si tenemos un DX2 o DX4, ofrece una calidad que no desmerece en nada a la de alta resolución. Por tanto, si sois los poseedores de PCs con 486, «Top Gun» es, a nivel gráfico, de los mejores simuladores que vais a encontrar. Con Pentiums 60 y 75 se puede jugar en SVGA, pero hay que disminuir el detalle del cielo, las texturas del terreno, y la definición de objetos.







un Pentium 90 o superior, los efectos de las nubes y el mapeado de texturas del terreno puede que no alcancen el nivel del portentoso «Flight Unlimited», pero se quedan lo suficientemente cerca como para que sintamos ese auténtico vértigo que sólo ofrecen los mejores simuladores. Aumentar la definición de las texturas hubiera supuesto la necesidad de un hardware aún mayor que el mencionado, poco menos que de auténtico ensueño. Todos los objetos tridimensionales alcanzan un nivel gráfico excelente, el portaviones es el mejor que hemos visto hasta ahora. Y el sonido pone la guinda al realismo visual, con las voces digitalizadas de la computadora de abordo y de todos los mensajes de radio. Los efectos de sonido son poco menos que incontables: naturales como el sonido de los motores, excitantes como las señales de alarma por aproximación, atronadoras explosiones, chirriantes aterrizajes, impactantes en la secuencia de eyección...

«Top Gun» ofrece lo máximo que puede dar un simulador de vuelo con un Pentium a 100 Mhz como corazón.

A.T.I.

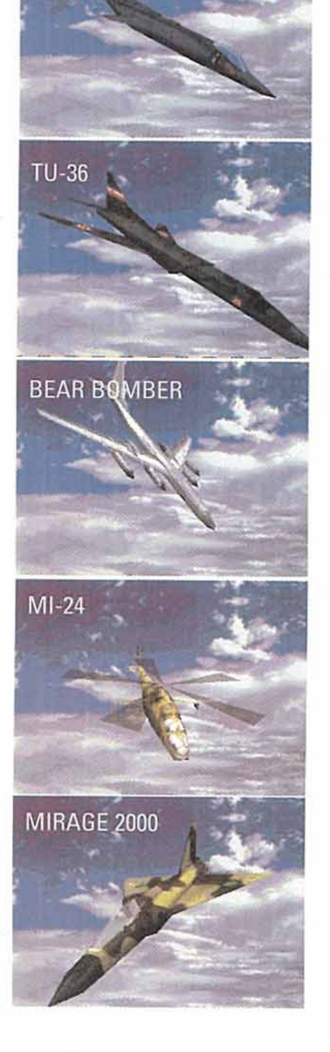






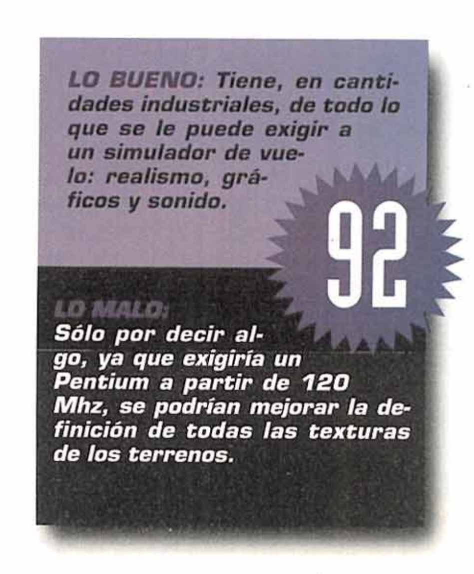
LOS MALOS DE LA PELÍCULA

Pese a que la propaganda USA quiera siempre hacer creer lo contrario, la aeronáutica militar soviética ha diseñado maravillas que pueden equipararse a sus homónimos americanos. El H-6 Badger es un bombardero chino tan temible como el B-52. EL YAK-38 Forger es el avión ruso más adecuado para los portaaviones. El TU-26 BackFire es una plataforma áerea soviética capaz de llevar dos misiles nucleares tácticos o estratégicos. Los BEAR BOMBER son bombarderos anti-submarinos. Sin duda, el MI-24 Hind es el súper-helicóptero más conocido, por su continua aparición en los conflictos de Afganistán y Yemen. El MIRAGE-2000 francés es un excelente caza de combate, ofrece valores intermedios a todos los niveles. Se puede decir que el mejor caza ruso es el SU-27 Flanker, de excelente maniobrabilidad y un rango bastante elevado. El MIG-27 es ideal para misiones de corto alcance. El MIG-25 es un interceptador con un techo máximo tan envidiable como su velocidad. El MIG-23 es la versión rusa del F-14, con la alas móviles según la velocidad y equirable en potencial al F-16. El MIG-21 es el avión de combate con más unidades fabricadas, más de 10.000 entre la URSS y China. Por último, el MIG-29 no desentona en un combate frente a frente con los F-18.









***LO BUENO:** Tiene, en cantidades industriales, de todo lo que se le puede exigir a un simulador de vuelo: realismo, gráficos y sonido.*

92

***LO MALO:** Sólo por decir algo, ya que exigiría un Pentium a partir de 120 Mhz, se podrían mejorar la definición de todas las texturas de los terrenos.*



EA SPORTS™ presenta la NBA de última **generación.** La tecnología de 32 bits ha creado Virtual Stadium™ y la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, con 2 nuevos equipos en expansión, los Vancouver Grizzlies y los Toronto Raptors. Incluso es posible crear jugadores propios, lo que permite seguir todos los cambios que se produzcan en la NBA durante la temporada completa. Se han incorporado más de 40 funciones nuevas, incluyendo diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo le llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA. **Ha cambiado el mismísimo juego: es NBA Live 96.**



Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™**

Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/



if it's in the GAME, it's in the GAME

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**



WORLD OF ADEN: ENTOMORPH PLAGUE OF THE DARKFALL

SSI CUANDO LA TOMA CON UN MUNDO, LA TOMA DE VERDAD. YA LO SABEN LOS FORGOTTEN REALMS –REINOS OLVIDADOS–, RAVENLOFT O DARKSUN. AHORA LE TOCA A SU ÚLTIMA ADQUISICIÓN. EL "MECAMÁGICO" «WORLD OF ADEN». HACE POCO NOS PRESENTABA UN TAL «THUNDERSCAPE», EN EL QUE TENÍAMOS QUE ALCANZAR CIERTO ABISMO PARA DETENER A LAS FUERZAS DE LA OSCURIDAD. AHORA NOS VAMOS AL MAR.

Efectivamente, «Entomorph» nos traslada a unas islas próximas al continente, donde vamos a tener –o padecer– un nuevo ataque de los oscuros. Esta vez, en forma de plagas de insectos, con la peculiaridad de que han optado por la vieja estrategia de "si no puedes con ellos, únete a ellos", pero al revés: están haciendo que los humanos se unan a su género. O sea, que se transformen en bichos.

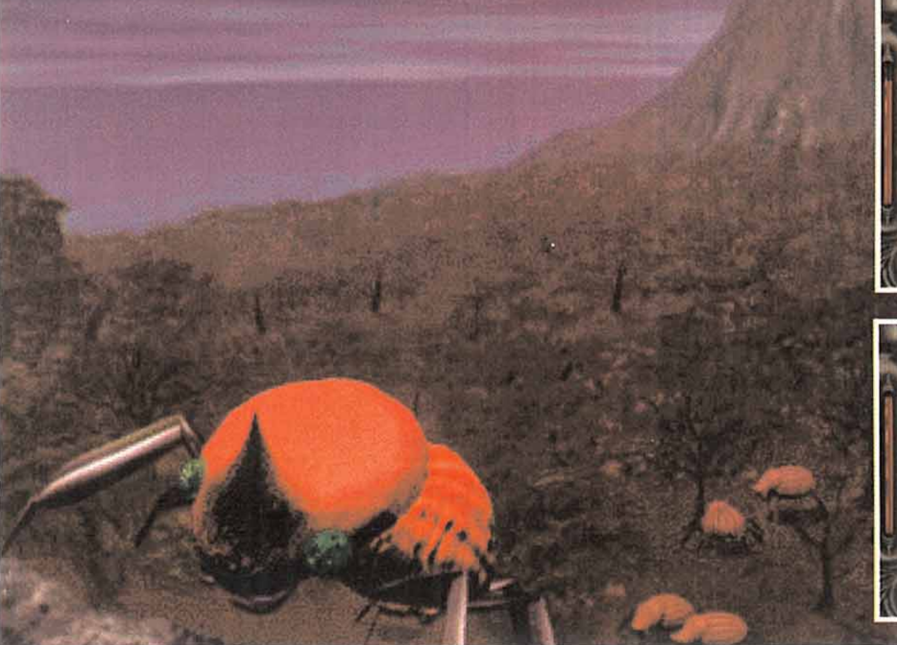
Y en esta envidiable situación aparece nuestro héroe, máxime considerando que él es otro candidato a tan agradable metamorfosis.

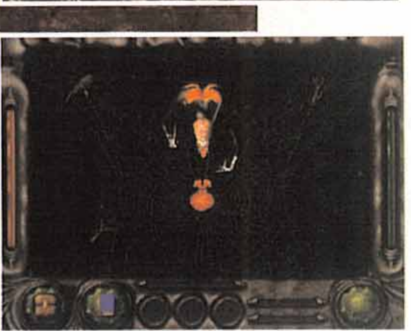
UN JDR SOBRE WINDOWS

Con todo, lo primero que nos va a llamar la atención en tan tremenda aventura es su instalación. Una pista: la instalación hay que hacerla desde Windows. Efectivamente, «Entomorph» es un JDR que corre sobre Windows. Y, si mal no recuerdo, es el primero de esta clase realizado para el sistema visual de Microsoft, algunas opciones de Shareware aparte.

Esto hace pensar en un interface para el juego bastante potente. Pero lo cierto es que no resulta especialmente bueno, lo que se debe, en mi opinión, a la elevada calidad que en tal aspecto suelen tener los JDRs.

Cierto es que el juego se desarrolla a perspectiva de pájaro, con gráficos pseudotridimensionales, gráficos que son más nítidos y "limpios" de lo que estamos acostumbrados en otros JDRs del estilo.




Y el hombrecillo que se mueve y habla para sí mismo eres, sí, tú. Pronto podemos comenzar a reparar en pequeños detalles, que abundan. Por ejemplo, los cangrejos que pululan por la arena de las playas, o las anémonas que asoman sus tentáculos.
El sistema de combate es en tiempo real, cercano al arcade. Básicamente, consiste en soltar puñetazos al ente que se acerque con malas pulgas, y huir si tiene demasiadas. Cumple, no obstante, su simpleza, con eficacia e incluso entretenimiento para el jugador.
Y en cuanto a la magia, se basa en los típicos puntos de magia, que se reponen con el paso del tiempo. Los hechizos los vamos encontrando en nuestras exploraciones, y tienen forma de medalla. Los que deseemos tener más a mano –hasta tres– se colocan en sendos huecos en la parte inferior de la pantalla, con una asignación de puntos por defecto –lógicamente, a más puntos más poder del hechizo–. Una vez escogidos, para lanzarlo basta con pulsar sobre el botón adecuado, manteniendo la pulsación hasta alcanzar el poder deseado. En ese momento, se lanza el hechizo, con lo que veremos a nuestro héroe hacer los gestos necesarios para concluirlo con éxito. En este punto hay que destacar los detalles; ejemplo: la piel toma color metálico cuando llevas un hechizo de escudo.
La mayor parte de las acciones que realiza el personaje se activan con una simple pulsación del ratón en el lugar en que queremos hacerlo. Por ejemplo, sobre un objeto para cogerlo, o sobre un NPC para hablar con él, o sacudirle, según su carácter.
En cuanto a las conversaciones con NPCs, pacíficos, por supuesto, se lleva a cabo de la forma habitual. Tras cada contestación del contertulio, se nos deja elegir la frase que vamos a decir de entre unas cuantas, y así sucesivamente hasta que el NPC se harta de nosotros o viceversa. Esta faceta es fundamental en la aventura, para enterarte de algo del argumento.
Ocurre que al principio no tienes ni idea de lo que pasa, y se supone que te vas enterando de la historia dialogando con la gente que te encuentras. Y así vas metiéndote más y más en el argumento, que, por cierto, está repleto de sorpresas. Este es uno de los principales alicientes del juego, sin duda.
En cuanto a los monstruos, normalmente insectos gigantes, son bastante temibles e imponentes. Su variedad no es elevada, pero sí su dificultad.

OPINIÓN

Los gráficos son de notable calidad, muy claros, nítidos y perfectamente reconocibles, aunque correspondan a objetos pequeños. Un ejemplo: los cangrejos o las caracolas. También destaca el gran colorido con que están hechos todos los elementos intervinientes, sean bichos, personas o cosas. Finalmente, también es muy suave el movimiento de personajes y escenario.
Los sonidos son escasos, pero correctos. También hay voces digitalizadas, pero no en general, sino en ciertos momentos especiales del juego. Hay un pequeño problema para los que no saben inglés, y es que no están subtitulados ni existe tal opción. Esperemos que no incluyan mensajes importantes, pues. En cualquier caso, insisto, su aparición es muy puntual. Finalmente, y como en «Thunderscape», se incluye una banda sonora en el CD-ROM.
Se juega muy fácilmente y es bastante adictivo, ya que en todo momento se sabe, más o menos, sin absoluta certeza, qué hacer. Además, lo repito, me da la impresión de que encontraremos bastantes sorpresas a lo largo de la aventura.
Para resumir, se trata de un juego que desprende "buenas vibraciones". Los gráficos son agradables, el manejo sencillo y la historia interesante.

F.H.G.

LO BUENO: *Una historia atrayente y repleta de sorpresas que nos harán gozar sobre un mundo de grandiosa nitidez.*

89

LO MALO: *El sistema de combate llega a resultar excesivamente simple.*

EL DESARROLLO DE LA AVENTURA.

Se nos deja totalmente solitos en la costa oeste de Hamis, sin tener idea de nada, y pretenden que salvemos a la población de las diversas plagas de hexápodos. Se puede ser más inconsciente, pero no sé cómo. Y qué haremos nosotros para sacar las castañas del fuego. Pues procurar hablar con todo el mundo pacífico y enterarnos de cosas que nos permitan proseguir en nuestro avance hacia..., ni idea. Son los distintos personajes que encontraremos en nuestro deambular los que van a marcar el desarrollo de la aventura, en un estilo cercano al de «Veil of Darkness».
Cuando consigues que alguien te hable de determinadas cosas, ocurren distintos sucesos en la isla que nos permitirán dirigirnos al siguiente destino, hasta entonces cerrado a nuestra curiosidad.
Por cierto, destaca la presencia intermitente de un narrador, el maestro que cuida al hermano menor del protagonista, que, en compañía del mozalbete, aparecerá en determinados momentos, interrumpiendo el flujo de la aventura, para narrar nuestras andanzas, posiblemente dando datos relevantes para nuestros quehaceres. Es un aspecto muy original en este juego. Por desgracia, todos sus comentarios los dice en inglés, y sin subtítulos; esperemos que no sean muy importantes.

LA SUBLIMACIÓN DE UNA SAGA

WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM

BUSCAD LA BUTACA MÁS COMODA QUE PODÁIS ENCONTRAR, COLOCADLA DELANTE DEL ORDENADOR, COGED EN UNA MANO EL JOYSTICK Y EN OTRA LA BOLSA DE PALOMITAS, METED EL PRIMER CD DEL JUEGO Y PREPARAOS PARA DISFRUTAR DE LA MAYOR AVENTURA ESPACIAL QUE HOY POR HOY PODÉIS PRESENCIAR Y PROTAGONIZAR. UN ESPECTÁCULO INTERACTIVO GRANDIOSO, QUE HARÁ A VUESTRO PENTIUM ECHAR CHISPAS Y VENCERÁ LA RESISTENCIA DE VUESTRO JOYSTICK. Y SI TERMINÁIS CON EL PRIMER CD, NO OS PREOCUPEÍS, TODAVÍA OS QUEDAN CINCO PARA DISFRUTAR A TOPE.

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DE COMBATE

TODAS LAS NAVES DE «WC IV»

ARROW
Pirate Light Fighter -Confederation-.



AVENGER
Border Worlds Torpedo Bomber.



BANSHEE
Border Worlds Light Fighter.



DRAGON
Black Lance Heavy Fighter.



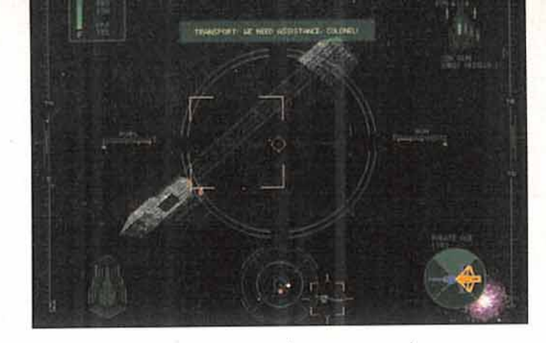
DRALTHI
Kilrathi Medium Fighter.

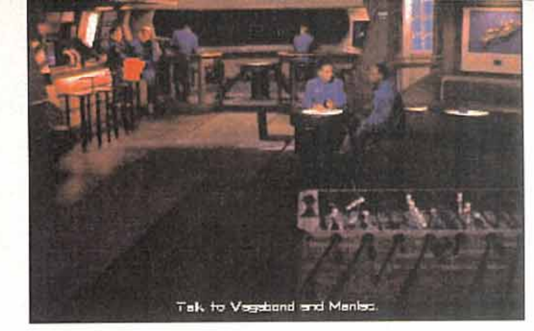


BEARCAT
Confederation Heavy Fighter.











Aunque pareciera hasta cierto punto difícil, aquí está el juego que va a correr un grueso telón tras «Wing Commander III». Mucho tenían que mejorar Origin para superarlo, y lo han conseguido, poniéndonos en duda sobre cuál será el proximo paso que darán. Ni siquiera la victoria total sobre el imperio Kilrathi les ha podido detener, porque ahora se han buscado nuevas amenazas contra las que apuntar sus láseres.

La Federación se fragmenta por la acción de luchas internas que desembocarán en una cruenta guerra civil. Los malos ya no tienen aspecto leonado, son humanos y se hacen llamar "Union of the Border Worlds", algo así como los mundos fronterizos de la galaxia. Sus motivaciones son un misterio, pero para descubrirlas la Federación cuenta con una de sus mejores alternativas, y quizá la única. Y no es otra que nuestro amigo el Coronel Christopher Blair –Mark Hamill–.

EL REGRESO DEL HÉROE

Y con él muchos más viejos conocidos de «WC III»: Eisen, Vagabond, Maniac, Blair, Tolwyn y Paladin, que estarán con nosotros a bordo de la nave TCS Lexington, que se constituye en nuestra base durante casi todo el juego. Por exigencias del guión también perdemos de vista a Rachel Coriolis –Ginger Lynn– y Robin Peters –Jennifer MacDonald–, puesto que «WC IV» sigue una densa y vasta línea argumental que empezó con «Wing Commander» y que desemboca en los acontecimientos actuales.

Dicho guión nos hará dar saltos de una punta a otra del espacio enfrascados en las más variadas y arriesgadas misiones. En este aspecto las limitaciones de la aventura son cada vez menores, puesto que siempre habrá un cometido nuevo con que seremos sorprendidos: escolta de naves, destrucción de objetivos, ataques a planetas, a los que se unen multitud de acontecimientos sorpresa. Todo ello nos hará sentir como unos auténticos héeroes espaciales, cada vez más gracias a la ambientación sobresaliente del aspecto técnico y argumental. Las elecciones que hagamos en momentos cruciales nos trasladarán por las intrincadas ramas del argumento, propiciando la realización de algunas de las 70 misiones que componen el juego, garantizando partidas distintas.

Para realizar las misiones podremos elegir entre varios tipos de naves –distinto número según las fases– con distintas características, pero todas con la peculiaridad de que la cabina se ha sustituido por un simple HUD para que la acción sea lo más pura posible.

PASO A LA AVENTURA

La aventura se adereza además con multitud de componentes realistas.

Generalmente no volaremos solos, sino en escuadrilla con otros pilotos a los que podremos elegir y dar órdenes. Cada uno de ellos actuará según su criterio, influyendo activamente en el juego. Las condiciones espaciales también han sido mejoradas, con especial mención a los viajes por nebulosas, realizados con gran detalle de efectos visuales.Pero todo este realismo no redunda en un detrimento de la jugabilidad, puesto que el manejo sigue siendo simple y cuenta con todas las facilidades de pilotaje automático, busqueda de enemigos, múltiples vistas de la acción..., para que la aventura se disfrute de forma plena, sin complicaciones.

En este punto decir que para que el manejo sea óptimo es imprescindible un joystick, y a ser posible analógico de calidad, puesto que cualquier otro control es impracticable y sólo conseguirá deprimirnos. El juego no lo hace en ningún momento, ya que la dificultad está ajustada para dejarnos jugar a gusto y

EL REPARTO DE "WC IV"

- Blair: Mark Hamill –«La Guerra de las Galaxias», «El Imperio Contraataca», «El Retorno del Jedi»–.
- Maniac: Tom Wilson –«Regreso al Futuro», «Action Jackson»–.
- Tolwyn: Malcolm McDowell –«La Naranja Mecánica», «Star Trek: Generations», «Calígula»–.
- Eisen: Jason Bernard –«Sin Salida», «Mientras Dormías»–.
- Seether: Robert Rusler –«Pesadilla en el Elm Street II»–.
- Vagabond: Franáois Chau.
- Paladin: John-Rhys-Davies –«En Busca del Arca Perdida», «Indiana Jones y la Última Ccruzada», «Shogun»–.
- Sosa: Holy Gagnier –«Los Vigilantes de la Playa», «Se ha Escrito un Crimen»–.
- Hawk: Chris Mulkey –«48 Horas», «Twin Peaks», «Blossom»–.
- Wilford: Brion James.
- Dekker: Jeremy Roberts –«La ley de Los Ángeles», «Sister Act»–.
- Catscratch: Mark Dacascos.
- Naismith: William Youmans.

EXCALIBUR
Confederation Heavy Fighter.



HELLCAT
Confederation Medium Fighter.



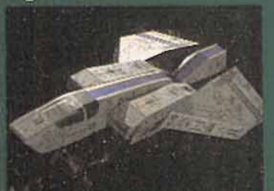
LONGBOW
Confederation Torpedo Bomber.



RAZOR
Pirate Light Fighter.



THUNDERBOLT
Confederation Heavy Fighter.



VINDICATOR
Border Worlds Medium Fighter.



disfrutar e ir construyendo nuestra historia como piloto galáctico sin frustrarnos. Seguro que tendremos ocasión de comtemplar alguno de los variados finales del juego si perseveramos en la repetición de una misión que se nos resista, pues todas ellas se prestan a variaciones significativas según las enfoquemos.

DESARROLLO DE CINE

Continuando el salto cualitativo de «WC III», las escenas cinemáticas forman parte activa del juego, de tal forma que podrían constituir una película independiente. Con un coste total de 10 millones de dólares, fueron filmadas en 35mm para después ser digitalizadas y pasadas a vídeo entrelazado en miles de colores para ganar en velocidad de reproducción, pero sin perder demasiada calidad. Las demás animaciones y efectosfueron realizados usando, cómo no, Alias y Silicon Graphics con resultados insuperables.
Pero es que el juego tampoco es moco de pavo a nivel gráfico. Con versiones VGA –320x20– y SVGA –640x480– para agradar a todos; en el máximo nivel de detalle –Pentium–, el desarrollo del juego aúna calidad con jugabilidad en cualquier vista, incluso cuando hay muchas en pantalla.
El espacio y todos los objetos que hay en él se han realizado totalmente en 3D en un entorno en el que tenemos total libertad de movimientos, aunque el tratamiento de colisiones tenga algunos fallos y los polígonos se mezclen y desaparezcan en algunos casos, bastante aislados. La integración de la acción con las escenas no interactivas es buena, dando una sensación de continuidad admirable, no obstante ciertos saltos de una a otra no se enlacen de forma muy lógica. Limitación disculpable si tenemos en cuenta que es un paso de tiempo real a vídeo ya realizado previamente.
Un juego de lujo que para aprovechar al máximo precisará un equipo de lujo, en todos los aspectos, incluso en el del sonido, realizado en Dolby Surround. La banda sonora digital se lee del CD, al igual que las voces, que se complementan con subtítulos. Ambos, voces y subtítulos están en nuestro idioma, como ya ocurrió con «WC III», y como debe de ser. «WC IV» tiene todo lo que presumía su predecesor considerablemente aumentado: número de CDs, velocidad de vídeo, calidad musical, rapidez de juego, calidad de realización de misiones planetarias; y disminuido: tiempo de carga de las misiones, espacio en disco y recarga del micro en cues- tiones de sonido. El producto final es de cine, ¿a qué esperáis para pasaros por taquilla?

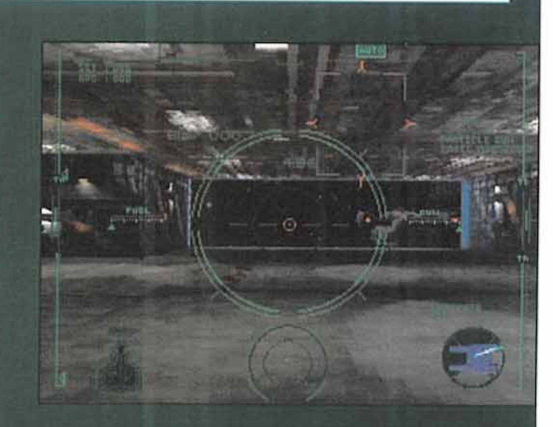
C.S.G.

LA SAGA

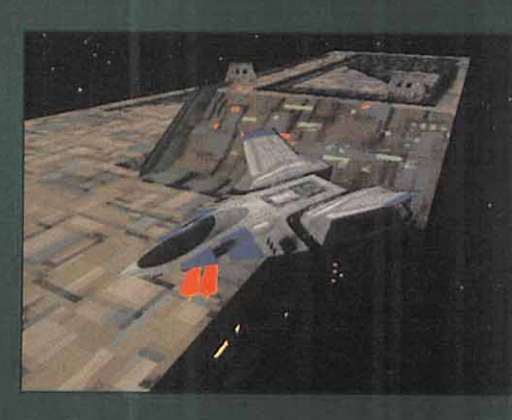


Igual que «Star Wars» o «Star Trek», la serie de títulos «Wing Commander» va camino de convertirse en un clásico de la ciencia ficción y las aventuras espaciales. Y no sólo en los ordenadores, ya que se rumorea que Chris Roberts está pensando dar el salto a la pantalla grande con un film inspirado en sus juegos. Desde luego experiencia en dirigir actores no le falta después de lo visto en «WC III» y ahora en «WC IV». Aunque lo que todavía no está seguro es si seguirá la línea argumental que lleva avanzada hasta ahora o será una historia totalmente independiente. Así están las cosas, y estos son todos los títulos hasta el momento. A ti, que eres un fanático de «Wing Commander», ¿te falta alguno?

«WING COMMANDER» (1.990): Nuestro primer contacto con la Terran Confederation realizando misiones desde el TCS Tiger's Claw en la guerra contra los Kilrathi. Un programa revolucionario para su época, y muy adictivo, que presentaba un panorama del arcade espacial nunca visto hasta aquel momento.

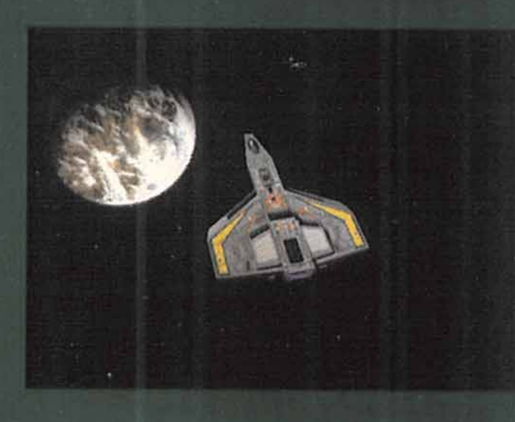


«WING COMMANDER: THE SECRET MISSIONS I y II» (1.990-1.991): Escenarios para el juego original, con nuevas misiones. En el primero el objetivo final era destruir una devastadora arma secreta Kilrathi; y en el segundo, volamos en un caza Kilrathi en misiones clandestinas y con conspiraciones internas por medio.



«WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI» (1.991): Una cruzada para probar nuestra valía e inocencia ante acusaciones anteriores, con un espía por medio.
Similar al primero en la mayoría de aspectos, pero con una evolución técnica notoria, que se mantendría en títulos posteriores.

«PRIVATEER» (1.993): Tras un año de descanso, la saga continúa con un título marcado por la variedad de roles a nuestra disposición: un interesado pirata, un prospero comerciante o un aguerrido mercenario. La vida sigue en el sector Gemini, y de algún modo hay que ganársela.



«WING COMMANDER ACADEMY» (1.993): Aprendizaje práctico de las técnicas y tácticas de la lucha estelar. Un programa original que nos permitía escoger misiones específicas y realizar todo tipo de entrenamientos. Un buen curso de formación de pilotos que tuvo escasa repercusión en nuestro país.

«WING COMMANDER ARMADA» (1.994): Nuestra posibilidad de pilotar naves Kilrathi y ver la guerra desde otro punto de vista. Pero no es todo, pues ahora podemos construir nuestras propias misiones y campañas. Las posibilidades del juego se amplían con aspectos estratégicos y de simulación, y de juego por modem.

«WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER» (1.994): El salto cuantitativo y cualitativo con la incorporación del vídeo y los múltiples CDs combinados con los gráficos SVGA de gran calidad. La aventura tomaba visos cinematográficos siguiendo fiel al espíritu de juego original. Revolucionario.

«WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM» (1.996): La proyección continúa y desaparecen los Kilrathi, pero la Confederación debe hacer frente a un nuevo reto: una Guerra Civil. La saga ha alcanzado su punto más álgido, y una vez allí, quién sabe a donde podrán llegar. Lo sabremos en «WC V».

***LO BUENO:* Gastarte una pasta en un juego y abrir la caja y ver que contiene nada menos que 6 CDs repletos de acción que te van a durar bastantes horas hasta que los pases todos.**

93

***LO MALO:* Que no todo el mundo disponga de la "dream machine" necesria para poder disfrutar el juego en toda su plenitud, que es inmensa y de calidad.**

"... una gira interactiva con más de 70 artistas unplugged." AHORA EN CD ROM

full **MOTION,** (movimiento REAL)
FULL SCREEN VIDEO(pantalla COMPLETA)
!! sin tarjeta MPEG!!
con **imágenes NUNCA vistas**
!! ENTREVISTAS **INÉDITAS** !



unplugged™

MTV Unplugged es mucho más que música.
Porque se trata de una recopilación de los mejores conciertos de MTV
¡en soporte multimedia!

Los conciertos más aclamados de la TV los encontrarás en la Guía exclusiva de CD-ROM de MTV.

Ponte en primera fila y prepárate para las mejores actuaciones en directo.

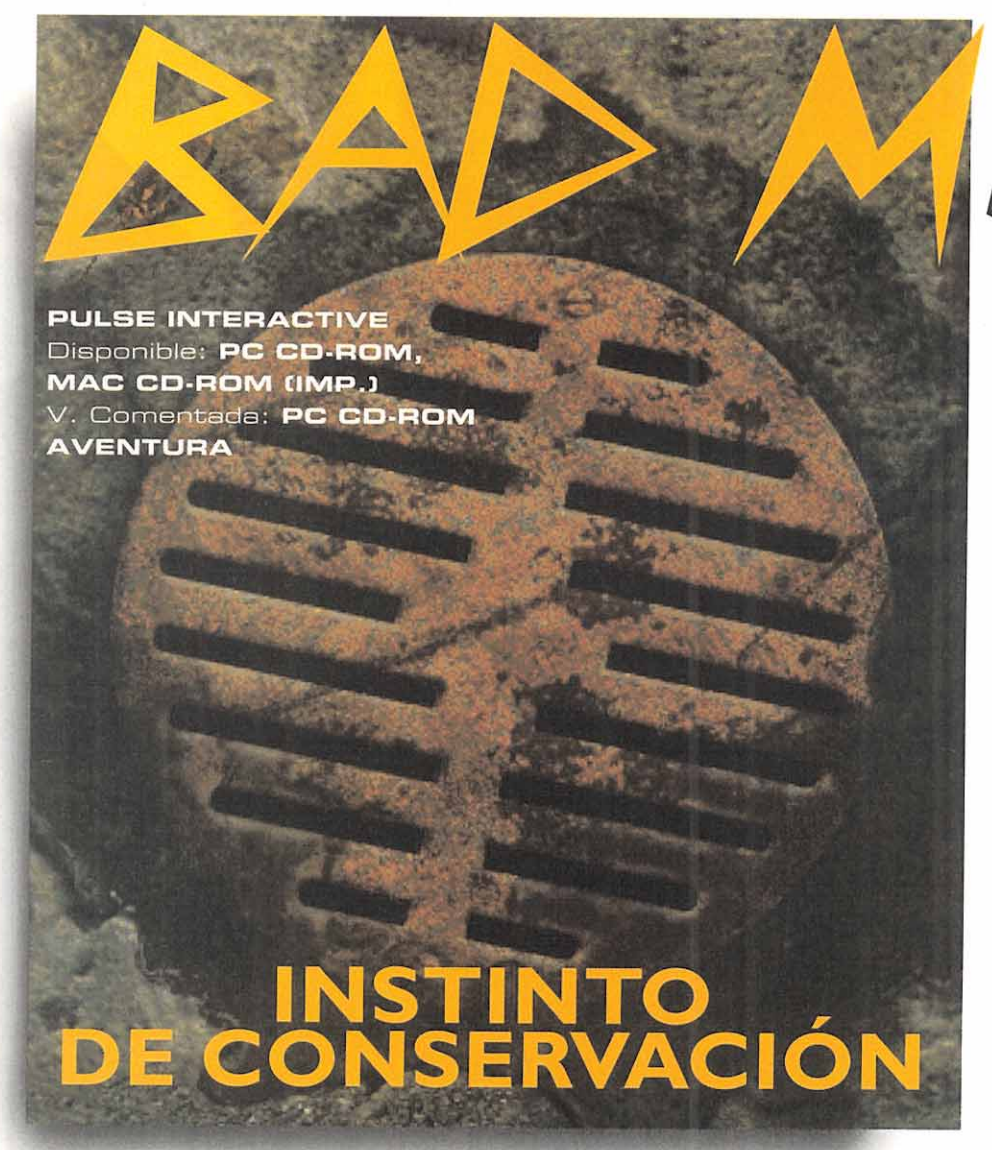
Disfruta, en exclusiva, de fotos inéditas y las biografías más completas de tus grupos favoritos.

Podrás ver cuando quieras y sólo para tus ojos a los mejores artistas del mundo. En Unplugged.

Disponible en:
El Corte Inglés

VIACOM newmedia
DISTRIBUIDO POR CIC

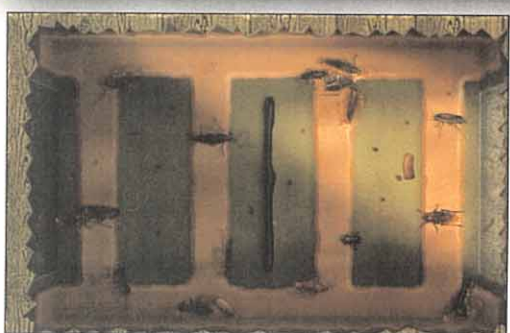
BAD MOJO



PULSE INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM (IMP.)**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

INSTINTO DE CONSERVACIÓN

DE VIVIR EN ESTA DÉCADA, A BUEN SEGURO QUE KAFKA HABRÍA ENCONTRADO BASTANTES MÁS MOTIVOS DE INSPIRACIÓN PARA ESCRIBIR LIBROS COMO «LA METAMORFOSIS», QUE EN SU PROPIA ÉPOCA. SI NO EL AMBIENTE, AL MENOS SÍ CIERTOS SUCESOS PUNTUALES LE HABRÍAN SUPUESTO UNA EXCUSA VÁLIDA PARA DAR RIENDA SUELTA A SU IMAGINACIÓN. SUCESOS COMO LOS DESCRITOS EN EL ÚLTIMO JUEGO DE PULSE INTERACTIVE, QUE HACEN PRECISAMENTE DE ESTE ASPECTO SU MAYOR ATRACTIVO CARA AL USUARIO. UNO DE ESOS POCOS JUEGOS EN QUE LA ORIGINALIDAD HA SIDO TENIDA EN CUENTA SOBRE CUALQUIER OTRA CONSIDERACIÓN.







Hace poco más de un siglo, la respetable sociedad de la época decimonónica sentía una tremenda curiosidad por investigar las caras más ocultas de la personalidad. La sensación de cambio, de transformación que todo ser humano experimenta en ciertos momentos y aspectos, dependiendo de muy distintos factores. Así, el éxito de la novela de Stevenson «Dr. Jeckill & Mr. Hyde» no tuvo nada de extraño. Algo más raro eran los sustos que se llevaba la pobre gente con algo que hoy día casi parece un cuento para niños, pero en fin, esa es otra historia.

Pero pocas veces se han dado transformaciones tan radicales como aquella que constituye el punto de partida de «Bad Mojo» –ni siquiera la que más de un apacible ciudadano sufre cuando se pone al volante de un coche y se convierte en un moderno cafre–.

PONTE EN SU LUGAR

Cuántas veces no habremos escuchado, o pronunciado, esa famosa expresión de que ponerse en el lugar de alguien para comprender mejor una situación. Seguro que nadie pensó jamás en esto cuando, un buen día, en una habitación cualquiera de una vieja casa, perseguía, zapatilla o periódico en mano, a una humilde cucaracha para acabar lo más rápida y limpiamente posible con tan indeseable huésped. Pero, ¿y si nos hubiéramos puesto en su lugar? ¿Habríamos sido capaces de comprender la angustia del pequeño coleóptero corriendo por su vida? Ahora tenemos la oportunidad.

La repulsión y aversión que, por lo general, la mayoría de la gente tiene hacia cucarachas y similares, no hace de «Bad Mojo» el juego más apropiado para ciertos sujetos, pero es sin duda el proyecto más original –al menos la idea más original– con que nos hemos cruzado en los últimos meses.

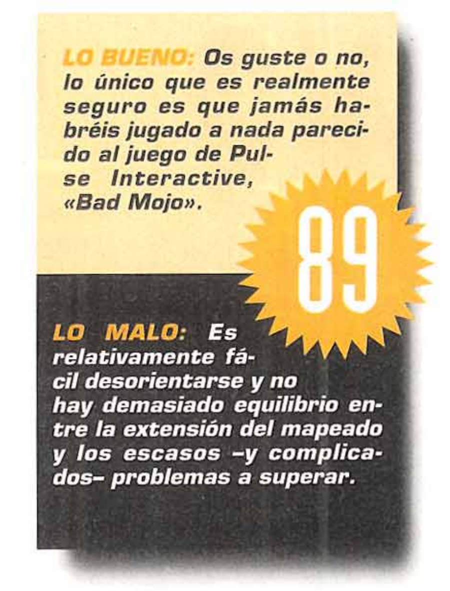
Pulse Interactive ha estructurado el juego como una aventura, de simple manejo, objetivo algo confuso y calidad técnica muy notable, en el que el protagonista, cambiada por un extraño influjo

mágico su apariencia en la de uno de estos "bichejos", correteará por un escenario hostil y lleno de peligrosas trampas, en pos de algo que le devuelva a su estado normal.
Si esta sencilla idea hubiera sido desarrollada por otros, probablemente nos habríamos encontrado con el resultado de un, asquerosamente típico y similar a más de un centenar, juego de plataformas o cualquier producto similar. Pulse Interactive ha querido, sin embargo, acercar la cruda realidad -bueno, tampoco hay que poner en plan filosófico- de uno de estos insectos, al usuario.

TAN REAL COMO LAS CUCARACHAS

Los escenarios están diseñados en base a fotografías, imagen renderizada y puro trabajo artístico, confluyendo en una presencia en pantalla tan real como la vida misma. Contribuyendo a este realismo se hayan ciertas escenas de vídeo, intercaladas a lo largo del juego, que nos suelen dar interesantes informaciones sobre algunos peligros o desvelar el porqué de nuestra actual situación.
Si bien la calidad de estas últimas no es excesivamente alta -el QuickTime en 256 colores está bien, pero con actores reales no hace milagros-, pero sí resultan atractivas en el conjunto.
Lo más interesante de todo es descubrir cómo con unas opciones tan simples y limitadas como la de movernos usando cuatro teclas -nada más-, se puede conseguir que el usuario exprima todo su ingenio para lograr objetivos muy concretos en cada momento. Nuestro "protagonista" únicamente puede caminar y empujar ciertos objetos, y esto es bastante como para resolver cualquier situación comprometida, pese a que la desesperación ante una salida no demasiado visible pueda acudir más a menudo de lo que se puede pensar.
Resulta curioso, además, observar ciertos objetos que resultan conocidos desde una perspectiva nueva y extraña, como cuando andamos cabeza abajo por una mesa, o subidos a cualquier pared. Lo que habitualmente no encierra ningún misterio -y mucho menos peligro- en la vida diaria, adquiere una dimensión totalmente distinta cuando se contempla desde el pellejo -o, ¿deberíamos decir caparazón?- de una pequeña cucaracha.
«Bad Mojo» es, en su concepción, terriblemente simple, pero, asimismo, en la práctica resulta realmente notable. Excelente calidad gráfica, original, adictivo, sencillo de manejar... y, sí, raro. Muy raro. Pero fascinante.
«Bad Mojo» significa, en cierta medida, la lucha por la supervivencia como nunca la había enfocado ningún otro juego. Y es que, cuando se miden unos pocos centímetros, y se lleva una vida tan arrastrada como la del personaje del programa de Pulse, el mundo se revela totalmente nuevo. Y los juegos, también.

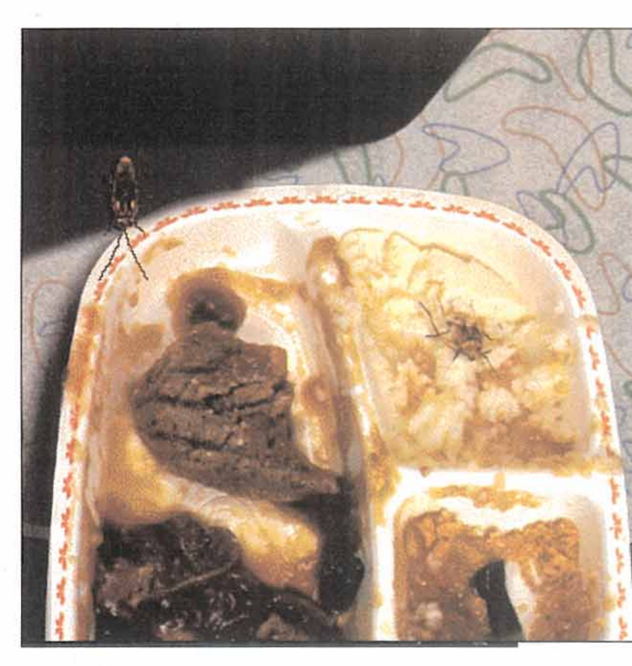
F.D.L.

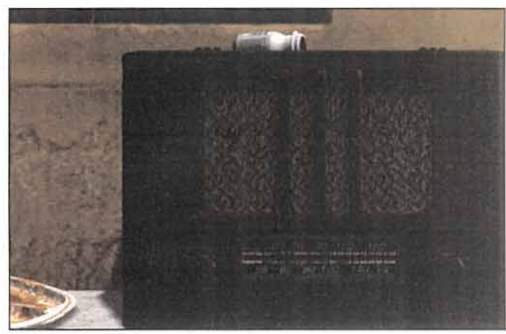


LO BUENO: ***Os guste o no, lo único que es realmente seguro es que jamás habréis jugado a nada parecido al juego de Pulse Interactive, «Bad Mojo».***

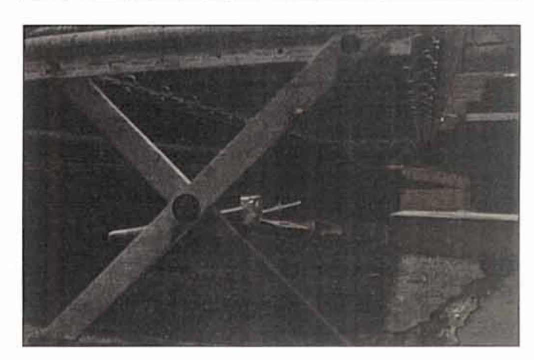
89

LO MALO: ***Es relativamente fácil desorientarse y no hay demasiado equilibrio entre la extensión del mapeado y los escasos -y complicados- problemas a superar.***

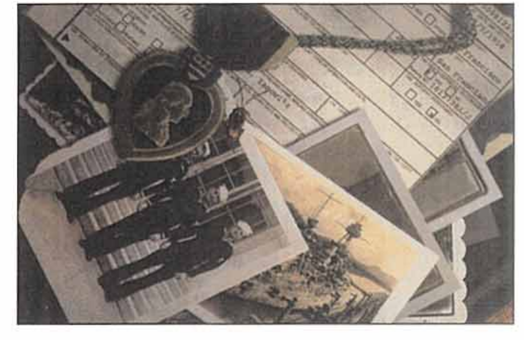
















THE DREAMERS GUILD/
CYBERDREAMS
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

LOCURA Y

LOS VIENTOS DEL VIDEOJUEGO PARECE QUE ÚLTIMAMENTE SOPLAN FAVORABLES PARA LA AVENTURA. COMO EN CASI TODO, LAS MODAS, O LAS RACHAS, TAMBIÉN SE DAN EN EL SOFTWARE, Y SI OTRAS VECES ASISTIMOS A UNA ÉPOCA PLAGADA DE PROGRAMAS DE FÚTBOL, O DE COCHES, O DE PINBALLS, EN ESTA OCASIÓN LE HA TOCADO A UNO DE LOS MÁS FASCINANTES Y QUERIDOS GÉNEROS. «I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM» ES UNO DE LOS RECIÉN LLEGADOS, CON EL SELLO DE CYBERDREAMS COMO GARANTÍA DE CALIDAD, Y UN ARGUMENTO BASADO EN UNA HISTORIA DE HARLAN ELLISON COMO SEGURO DE UNA TRAMA ATRACTIVA. EL RESULTADO DE TODO ESTO, LO VEREMOS EN UN MOMENTO.

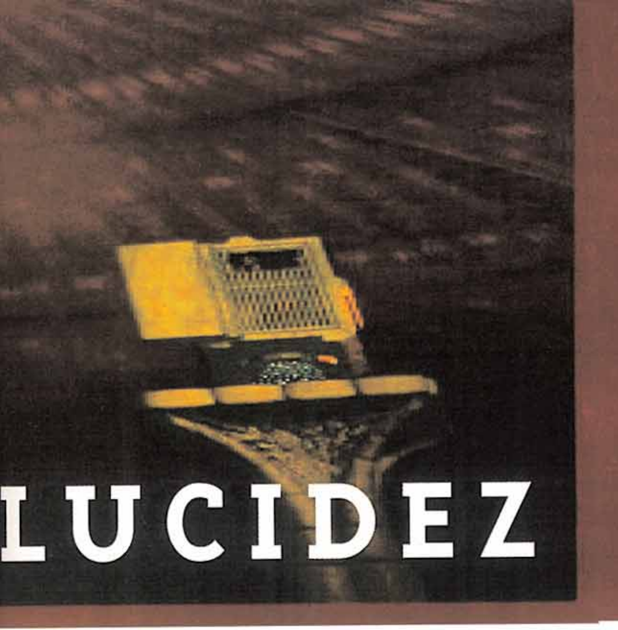
Destacado y prestigioso escritor de ciencia ficción y misterio, Harlan Ellison ha sido el "alma mater" –sin quitar mérito a programadores y demás equipo encargado de la producción– y principal responsable de que «I Have no Mouth...» fuera algo más allá de una aventura corriente.
Bajo la idea preconcebida de ofrecer al usuario una diversión algo distinta a lo habitual, el juego destaca –y es fácil darse cuenta a los pocos minutos de iniciar una partida– más que por sus cualidades técnicas –que las tiene–, o su jugabilidad –que lo es–, por un guión cuidado en sus más pequeños detalles.
Lo que Cyberdreams y su prestigioso colaborador han pretendido es hurgar en lo más profundo de las convicciones del jugador, ofreciéndole algo más que una alternativa, o una solución a un puzzle de esos con los que los buenos juegos nos tiene rompiéndonos la cabeza durante días.

«I Have no Mouth...» presenta, o al menos lo pretende, ciertos tintes emotivos, éticos y casi filosóficos, con los que más que poner a prueba la habilidad, hace lo propio con las convicciones personales y morales.

Y DESPUÉS DEL HOLOCAUSTO, ¿QUÉ?

La acción se sitúa en un momento indeterminado del futuro, en el que un megaordenador inteligente, extingue la especie humana en un holocausto nuclear, como venganza hacia sus creadores, que le dieron un enorme potencial intelectual, y dejaron su consciencia "superior", encerrada en unos circuitos de los que le resultó imposible escapar. La idea de "vida" y consciencia de sí mismo de AM, el computador, derivó en una demencia que acabó transformándose en odio y violencia desatada. Pero antes de que todo concluyera, AM rescató cinco personas de una muerte segura, aunque con el único propósito de torturarles eternamente para su diversión.
En uno de sus muchos "juegos", AM ofrece la oportunidad de escapar a estos cinco personajes, transportándoles a una extraña dimensión, en los que son puestos a prueba por el ordenador, haciendo que se enfrenten a sus peores miedos y debilidades. Si uno sólo falla, todo se vendrá abajo y la ansiada libertad no habrá sido más que un sueño.
Y aquí entramos nosotros. Controlando a todos y cada uno de estos cinco personajes, en situaciones radicalmente distintas, y estudiando el entorno, las alternativas, y la





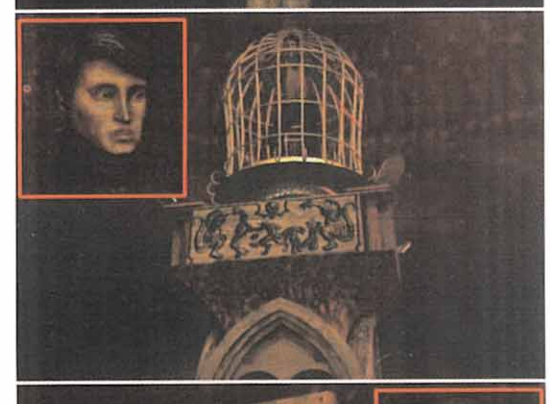
ENCADENADOS AL INFORTUNIO

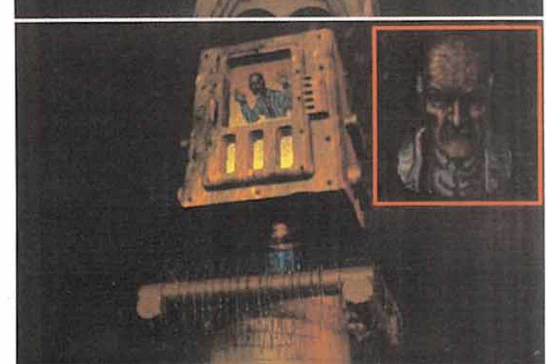
A simple vista, los protagonistas del juego parecen apacibles y normales seres humanos, condenados a sufrir los sádicos caprichos del diabólico AM.
¿Normales? Basta enfrentarse con cada uno un par de minutos para descubrir algo más bajo esa capa de normalidad. El cinismo y la paranoia –aparte de ser un terrible "snob"– en Ted; la histeria de Ellen, la brutalidad de Benny, las tendencias suicidas de Gorrister o la falta de escrúpulos y el sadismo de Nimdok.
Cada uno de ellos arrastra una oscura historia a cuestas, con sus fobias, temores y debilidades, que les han moldeado una personalidad única y, a veces, terrible. Una personalidad que constituye la salsa de «I Have no Mouth, and I Must Scream».
Algo que podría ser interpretado como un símbolo de la naturaleza humana, ni más ni menos. Y, si no, salgamos a la calle, echemos un vistazo y reflexionemos ligeramente. ¿Somos todos tan normales como aparentamos? A lo mejor, la respuesta no nos gustaría...









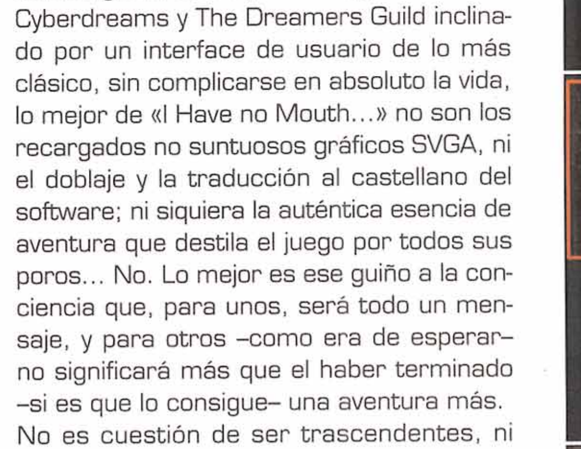


psicología y personalidad propias de cada uno de ellos, tendremos que salir airosos ante ciertos planteamientos, tanto de pura habilidad, como éticos, que el juego propone.

ÉTICA Y MANIQUEÍSMO

La idea de la justicia, el bien y el mal, puede presentar muchas caras, según el sujeto –y no hablamos sólo del juego–. Lo que para unos es pura normalidad, a otros puede parecerles simplemente una manipulación de la verdad –¿cuál es la verdad?–.
El maniqueísmo, tan en boga en nuestros días –sobre todo en tiempo de elecciones–, no tiene, sin embargo, demasiada presencia en el juego, pese a ciertos guiños al usuario. Basta escarbar ligeramente en los personajes para descubrir que ninguno está completamente a salvo de todos esos prejuicios, rarezas e ideas, no siempre sanas ni solidarias, que todos tenemos en mayor o menor medida, y que influyen decisivamente en según que acciones a lo largo del juego. Así, mientras que técnicamente el nivel de calidad global es muy notable, y habiéndose Cyberdreams y The Dreamers Guild inclinado por un interface de usuario de lo más clásico, sin complicarse en absoluto la vida, lo mejor de «I Have no Mouth...» no son los recargados no suntuosos gráficos SVGA, ni el doblaje y la traducción al castellano del software; ni siquiera la auténtica esencia de aventura que destila el juego por todos sus poros... No. Lo mejor es ese guiño a la conciencia que, para unos, será todo un mensaje, y para otros –como era de esperar– no significará más que el haber terminado –si es que lo consigue– una aventura más.
No es cuestión de ser trascendentes, ni mucho menos, pero el tener entre manos un argumento algo más cuidado que habitualmente, más interesante..., más incisivo, sí resulta gratificante.

F.D.L.





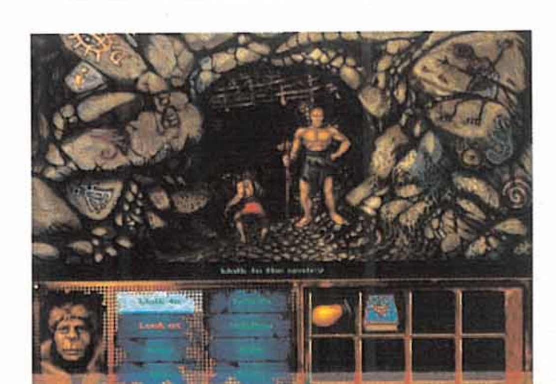
LO BUENO: Sin duda, toda la historia. Una calidad técnica muy notable.

90

LO MALO: Desorienta ligeramente –aunque también es parte del reto– el cambio, a veces, radical, entre los personajes y, en consecuencia, en el desarrollo de la acción.









SSI/MINDSCAPE
Disponible:
PC CD-ROM,
MAC CD-ROM
V. Comentada:
PC CD-ROM
(WINDOWS
Y WINDOWS 95)
ESTRATEGIA

PANZER GENE -ALLIED GEN

AQUÍ ESTÁ. YA ES UNA REALIDAD LA TAN CACAREADA Y ESPERADA CONTINUACIÓN DEL FABULOSO «PANZER GENERAL». Y ES LO QUE TODOS QUERÍAMOS QUE FUERA Y COMO DESEABAMOS QUE FUERA. Y ES LÓGICO PORQUE, «ALLIED GENERAL» PARA UNOS O «PANZER GENERAL II» PARA OTROS, ES COMO SI COGIÉRAMOS «PANZER GENERAL» Y LE DIÉRAMOS LA VUELTA. TENEMOS LO MISMO, PERO DESDE OTRO PUNTO DE VISTA, CON ALGUNOS TOQUES DE MAQUILLAJE Y CON EL EXCITANTE ATRACTIVO DE LA NOVEDAD. SERÍA INJUSTO AFIRMAR QUE ESTE JUEGO ES SUPERIOR AL ANTERIOR, POR LO QUE TENDREMOS QUE COLOCARLOS A LOS DOS JUNTOS EN EL PRIMER LUGAR DEL PODIO DE LOS WARGAMES.

CAMBIO DE BANDO

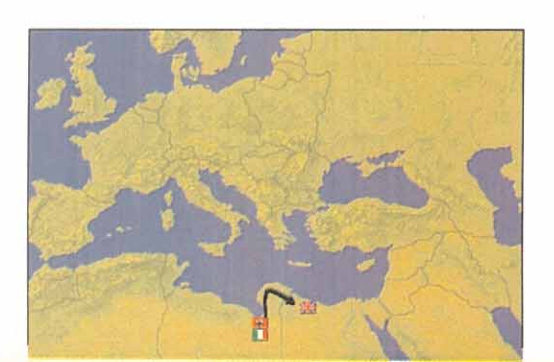
«Allied General» –vamos a llamarlo así en todo el artículo para aclararnos todos– va a ser recordado por más cosas que por sus evidentes méritos propios.

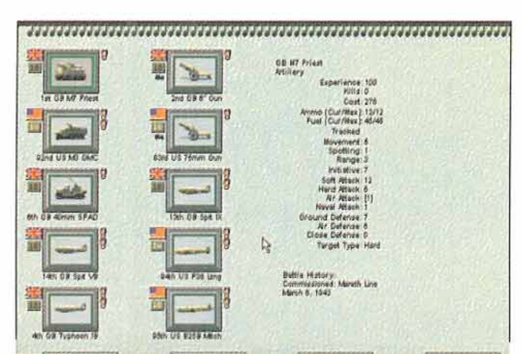
Primero, por la confusión que ha rodeado a su lanzamiento, ya que inicialmente se afirmó que sólo funcionaría en Windows 95, y al final se ha confirmado que lo soportará también la versión 3.1, a pesar de ciertos problemas de compatibilidad con ciertas versiones, que, cuando leáis esto ya se habrán solucionado.

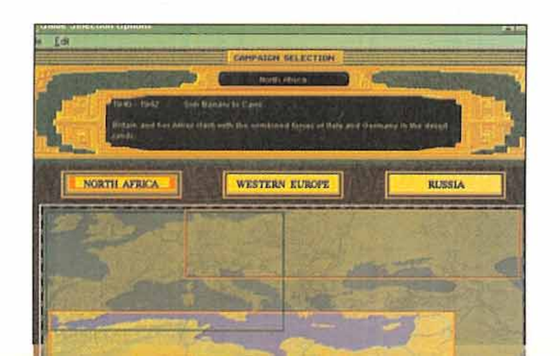
En segundo lugar, está indisolublemente ligado a «Panzer General», pero su relación no es antagónica, ninguno está por encima del otro; más bien se diría que es complementaria. Y es que, por ser dos juegos independientes, se puede tener uno u otro, pero lo ideal es tener los dos, ya que si no nuestra colección estaría incompleta. Con esto respondo a la más que posible pregunta vuestra de ¿cuál de los dos es mejor? Pues los dos, y a ser posible, juntos. Resuelto esto, pasemos a otra cosa.

LA GUERRA EN OTRO FRENTE

Este juego era necesario y, hasta cierto punto, previsible. El protagonismo que el bando alemán tenía en «Panzer General» tenía que ser aprovechado y contestado de algún modo. La expectación que suscitó el anuncio de







RAL II
ERAL-

«Allied General» justificó su lanzamiento, al mismo tiempo que terminó de consagrar a «Panzer General». El éxito de este programa ha sido inmenso, gustando no sólo a los incondicionales de la estrategia, y de forma más meritoria, siendo de un género tan especial como son los wargames. Aquella fiebre de batalla y conquista va a continuar con energías renovadas para afrontar nuevas campañas en parecidos escenarios.

No tiene la sensación de continuidad de «Panzer General», en el que podíamos tomar el mando de nuestras tropas en la primera misión en Polonia y pasearlas por toda la Segunda Guerra Mundial, pero sí participa de sus características evolutivas. Nuestras tropas adquieren experiencia, van siendo engrosadas con nuevas unidades, y participando en distintas batallas, haciéndonos sentir un auténtico general. En el fragor del combate es donde se sigue alcanzando el clímax del juego, hábilmente aderezado con efectos de sonido y representación gráfica superpuesta de las unidades involucradas.

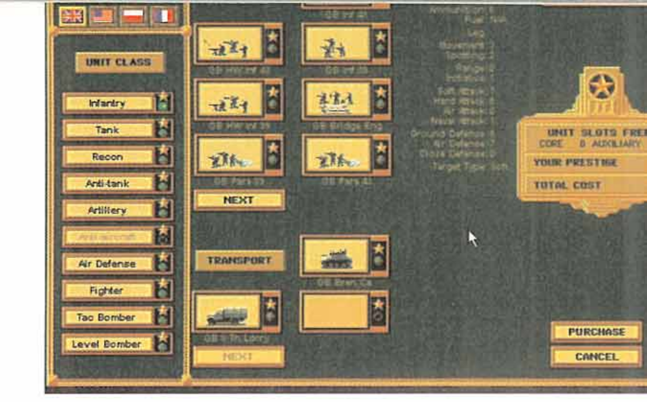
No es posible jugar la guerra entera, pero sí tres grandes campañas que cubren distintos aspectos de la misma. África del Norte, con Montgomery frente a Rommel, arena y más arena, pequeñas victorias producen grandes avances; Europa Occidental, para liberar el continente en una campaña que en realidad son dos: una con los americanos que comienza con la operación Torch, y otra con los británicos frente a la línea Mareth; la tercera es la mastodóntica campaña de Rusia contra el ejército finlandés primero, y el alemán después, la más divertida y difícil de las tres y la que mayores concentraciones de tropas produce.

Lógicamente, las campañas sólo se pueden jugar desde el lado aliado, pero si tenemos nostalgia de «Panzer General» hay 39 escenarios que podemos jugar en cualquiera de los dos bandos. Esas misiones puntuales reproducen situaciones históricas, aunque también están presentes otras de planteamiento ficticio.

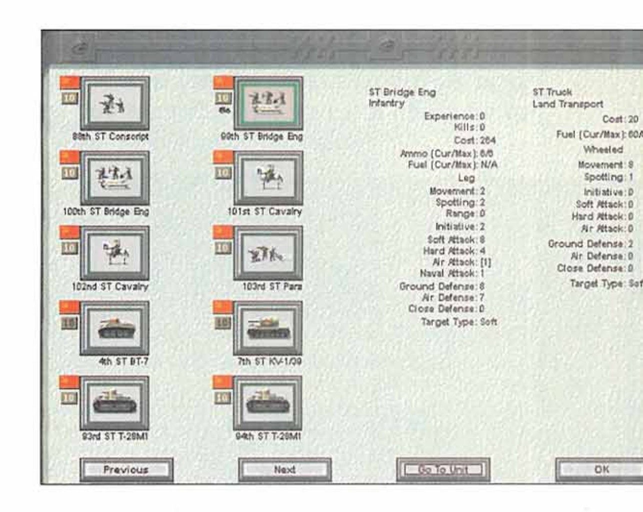
Es una forma distinta de ver la guerra usando parecidos planteamientos y tácticas para obtener la victoria. El predominio de las unidades blindadas, la combinación de fuerzas terrestres y aéreas, el uso de cada unidad para su cometido, y el diseño de un ejército equilibrado siguen siendo las claves del éxito. Y si has jugado a «Panzer General», cuando lo hagas con «Allied General» te darás cuenta de las diferencias existentes entre uno y otro bando condicionadas por los tipos de unidades de uno y otro, y por las situaciones históricas y geográficas.

MIRAR POR LA VENTANA

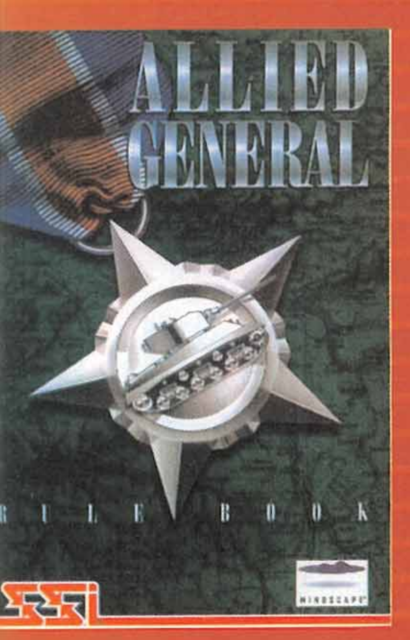
Como el juego funciona bajo Windows, ya os podéis hacer una idea de las ventajas e inconvenientes que tiene: es más bonito y manejable, pero también necesita un equipo







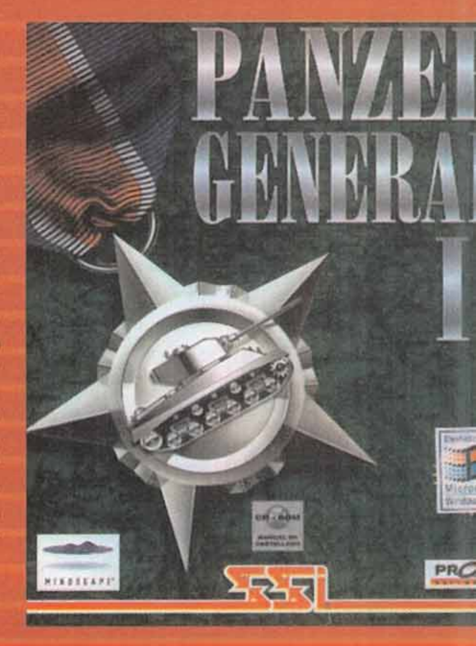
SPAIN IS DIFFERENT



Que nadie se asuste si llega a la tienda a comprar «Allied General» y no lo ve por ningun lado, y no aparece en ninguna estantería. Y, con el corazón en un puño, al preguntar al dependiente por el juego en cuestión, el individuo pone cara de alucinado diciéndonos que ese juego no existe, que por lo menos ellos no lo tienen. Porque es verdad, en nuestro pais no existe «Allied General».

Pero que nadie se eche las manos a la cabeza y comiencen los llantos y los lamentos, ya que lo que en realidad ocurre es que Mindscape ha tenido la peregrina idea de cambiar al juego de nombre en determinados países de Europa, entre los que se incluye el nuestro. Y no se les ha ocurrido otro mejor que «Panzer General II», con la oportunista intención comercial de aprovechar el éxito y el renombre de aquel primer juego. Pues muy mal por su parte.

Mal, primero, porque sólo lo han cambiado en la portada de la caja, pues tanto la parte trasera de la misma, como el manual y el juego hacen constante referencia a «Allied General». Segundo, porque este juego tiene méritos propios para ser un éxito, y todo el mundo lo sabe ya que lleva bastante tiempo anunciado –y esperado– como «Allied General», el complemento de «Panzer General», y no la segunda parte. Y tercero, porque cuando se asocian dos nombres para un mismo juego surge la confusión de si hay uno, dos o ninguno. Así que, para que quede claro de una vez por todas, «Allied General» en España se llama «Panzer General II», aunque a nosotros personalmente nos guste más el otro nombre.









medianamente potente y su código ocupa mucho más. Pero como los defectos de Windows 95 ya son de sobra conocidos por todos, pasemos a las virtudes.

El entorno de juego es mucho más cómodo si cabe, con los menús dispuestos de igual forma y con las mismas funciones. El manejo, igual que antes, muy familiar, pero con el granito de arena que Windows aporta. Y que viene en forma de menús desplegables, un entorno más amigable pleno de información, redimensionamiento de pantalla y graduación de la resolución de la misma. Los vídeos de la época se han multiplicado, han aumentado su longitud y han ganado con la inclusión de diálogos, todo ello movido por el motor del Video for Windows.

Podemos acabar diciendo que «Allied General» es un producto muy satisfactorio en todos sus aspectos, que provoca en quien lo juega una adicción que ya experimentaron quienes jugaron con «Panzer General». Es más fácil, más cómodo, más agradable, más manejable, y tiene el encanto de la estrategia elegante y relajada que SSI nos descubrió con «Panzer General». Y tiene previsto explotar hasta las máximas consecuencias, pues ya ha sido anunciado «Fantasy General», que promete ser igual, pero ambientado en la época medieval. Pero no adelantemos acontecimientos y dediquémonos a «Allied General» como se merece: con todos los honores.

C.S.G.



LO BUENO: ***Cubre plenamente el aspecto de la Segunda Guerra Mundial que «Panzer General» tocaba de pasada: la visión del conflicto desde el lado aliado. Además, sigue siendo todo adicción y entretenimiento.***

92

LO MALO: ***El cambio de nombre en ciertos países, respecto al que había anunciado desde un primer momento, no ha sido una medida acertada.***

UNOS LIGEROS RETOQUES

En «Allied General» se han introducido nuevos aspectos que, sin ser absolutamente imprescindibles, mejoran la jugabilidad de «Panzer General». También es cierto que hay otros que han sido pulidos para darle al juego una mejor presencia.

- La primera novedad, y la más destacada, es el punto de vista aliado, con el que lucharemos en campañas y escenarios, mientras que sólo en estos últimos podremos manejar unidades alemanas.
- Funciona sobre Windows 3.1, y es compatible Windows 95, lo que le hace ir más lento –sobre todo en las animaciones y en el vídeo– en el mismo equipo que «Panzer General» iba bien.
- Sólo hay versión CD-ROM, ya que es la única manera de dar soporte a los vídeos, conversaciones y el código más grande que Windows necesita. ¿Sin todo esto hubiera sido posible una versión disco?
- El entorno de juego es básicamente idéntico, salvo que el mapa y la información de las unidades va en ventanas que podemos ocultar y superponer a la pantalla principal. Más información puntual de todas las unidades a costa de tener más cosas en pantalla.
- Y una ventaja espectacular sobre Windows: permite el juego en múltiples resoluciones: 320X200, 640X480, 800X600, 1.024X768, siempre que nuestra tarjeta de vídeo lo soporte. Más mapa por el mismo dinero, aunque a un tamaño más reducido.
- Se han añadido pequeños detalles que hacen más agradable el juego, como son los efectos de sonido y audio –explosiones, movimientos, etc.– y una mejor distinción entre piezas que ya hemos movido –que ahora veremos en rojo brillante– y las que no.
- Las unidades alcanzan un mayor grado de especialización, aumentando su número y variedad en todos los grupos, apareciendo nuevas tropas que participaron realmente en la Guerra como esquiadores, voluntarios, rangers, nuevos blindados y unidades representando a países de participación minoritaria en el conflicto real, como el régimen de Vichy o la Commonwealth.
- El nivel de dificultad sigue siendo graduable, pero es más complejo desde un principio, y en los desafíos más elevados se ha mejorado la Inteligencia Artificial con que se dotó a «Panzer General», dividida ahora en "Easy" y "Hard".
- Nuestra carrera como general se verá plasmada en un dossier que almacenará las batallas y los logros militares que hemos llevado a cabo, junto con la puntuación y objetivos conseguidos. Esto se complementa con un contador del tiempo que llevamos jugado.
- Se mantiene la posibilidad de jugar por e-mail, pero se mejoran sus características, haciendo esta opción mucho más cómoda de usar y más potente, pues se le ha dotado de un interfaz para reproducir los movimientos como si de un vídeo se tratase.
- Más aspectos curiosos y útiles: un indicador de hasta dónde puede llegar una unidad con el fuel que le queda, lo que cobra especial relevancia en el caso de las unidades aéreas.
- Y una influencia ajedrecística que agiliza el juego: en cualquier momento podemos forzar que el contrario, manejado por el ordenador, haga rápidamente sus movimientos, sin darle tiempo a pensar ni a usar su Inteligencia Artificial.



EL CDROM que esperabas

autopista catálogo

4.900 ptas

"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100





"Esta aplicación nos ha dejado gratamente sorprendidos por su facilidad de manejo, funcionalidad, además de por el entretenimiento que proporciona."

PC Actual (Octubre 95) **Valoración:** "Producto recomendado"

"Autopista Catálogo es, sin duda, la mayor guía audiovisual de producción española, en formato CD-ROM, sobre el mundo del automóvil. La navegación a través de todos los menús del programa es muy sencilla y original."

CD-ROM Magazine (Octubre 95) **Valoración:** 4,5/5





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de **Luike-motorpress**

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
08008 Barcelona.

Sí — CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ______________________
Dirección ______________________
Población ______________ C.P ______________
Provincia ______________ País ______________
Teléfono ______________ DNI/NIF ______________

CDROM autopista catálogo

Firma

FORMA DE PAGO :

❑ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
❑ Tarjeta de crédito nº ______________
Visa ❑ 4B ❑ Master-Card ❑ Amex ❑
Fecha de caducidad ________ / ________

____
(Titular de tarjeta)

RED GHOST

Pocas veces hay un titular que se acerque tanto a la esencia del programa a comentar, porque el que se atreva con lo último de Empire va a tener que desempeñar las funciones propias de los dos extremos de la cadena de mando militar. Como todo buen general, hay que combatir, con el cerebro como arma, diseñando una compleja estratagema sobre el terreno reducido y, como todo buen soldado, luchar con furia sobre el terreno real.

EMPIRE
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

No era, ni mucho menos, desdeñable la idea inicial de Empire: hacer un juego que podrían vender bien, pues sería del gusto del colectivo formado por los aficionados a los "wargames". Además, serviría para atraer a esa auténtica legión de amantes del arcade hacia un género que ignoran por el concepto de excesiva complejidad que de él tienen. Ahora que la cantidad de megas no es un factor importante, ¿por qué no hacer un juego de estrategia donde las siempre imaginarias fases de combate se representen tridimensionalmente para permitir que los adictos al gatillo también disfruten? Y desde luego que lo han hecho, pero el resultado final no nos ha satisfecho del todo. No en cuanto al apartado estratégico, que sin ser lo definitivo, sí puede calificarse de notable, pero sí en la parte arcade, que dista del nivel alcanzado por otros programas del género.

¿ESTRATEGIA? BIEN, GRACIAS

Nuestro objetivo es completar con éxito decenas de misiones que transcurren en diversos puntos de la geografía terrestre. Antes de meternos en plena zona de guerra, una pantalla en alta resolución nos informa de los objetivos de la misión y qué debemos hacer exactamente para cumplirla. Con esto en mente, debemos proceder a la selección de los comandos. A cada vehículo de transporte le corresponde un equipo. Existen varios tipos de ellos: jeeps, tanques, helicópteros y anfibios, cada uno con diversos modelos que determinan su armamento y el número de hombres que pueden llevar.

La elección de los soldados es fundamental; hay que escoger los más adecuados al tipo de vehículo y según sea el objetivo a destruir. La especialización es muy importante para conformar un comando de asalto homogéneo, capaz de defenderse en cualquier terreno. Hay conductores y artilleros para cada tipo de transporte.

Por último, hay que elegir las armas y complementos adecuados: bazucas, fusiles, chalecos antibalas, visión nocturna, y muchas cosas más que estamos hartos de ver en las películas de Rambo.

Cuando ya tenemos los equipos conformados, llega el momento de la acción: hay que lanzarlos sobre las zonas que marca







el mapa. Podemos ampliar la sección que nos interese con el zoom y también es posible hacer que se muestren los sistemas de comunicaciones y energía del enemigo, las carreteras, edificios y vehículos militares –de los que se puede obtener información ampliada en una pantalla aparte–, y los terrenos que barre el radar. De esta forma, podemos planear la estrategia de ataque, inutilizando el sistema de comunicaciones, saboteando las centrales energéticas y las bases de radar, etc.
Las órdenes que se pueden dar a los equipos son enormemente variadas: establecer la ruta, tipo de lucha, atacar objetivo y avanzar, destruirlo y mantenerse, atrincherarse y bastantes más opciones de acción que entusiasmarán a los aficionados al género.
Los gráficos de esta parte estratégica son normalitos, pero cumplen sobradamente su función, aunque se podrían haber hecho en SVGA.

TIEMPO DE ACCIÓN

Cuando tus equipos están combatiendo sobre el terreno, llega el momento que esperaban los que viven para matar sprites. El escenario tridimensional muestra lo que se ve desde el vehículo de transporte. Debemos elegir entre manejar al conductor y dejar que el artillero se ocupe de las armas, o tomar el papel de este último para lanzar todo tipo de proyectiles. Se puede elegir que la imagen ocupe toda la pantalla o limitarse a contemplar la acción mediante una cámara externa con rotación y ampliación. Pero en cualquier modo, la calidad de las texturas, sombreados, nivel de detalle de los sprites y el bitmapped de los objetos ofrece un nivel tan sólo suficiente para recrear la acción, pero no para participar en ella. Sin duda, los gráficos hubieran mejorado bastante con el empleo de la alta resolución. Además, el movimiento de los vehículos terrestres a veces parece ir como a saltos o demasiado rápido, y el barrido de la pantalla es algo brusco, lo que dificulta mucho el controlar el vehículo, apuntar y disparar.
Todos estos detalles hacen preferible que contemplemos la acción con la cámara externa y dejemos al ordenador el control del equipo, lo que aumentará considerablemente las posibilidades de éxito. Hay cosas buenas: los efectos de sonido, las animaciones de las explosiones, que exista tal variedad de vehículos a controlar e infinidad de escenarios, y las secuencias creadas con Silicon Graphics que aparecen cuando destruimos un objetivo o completamos con éxito la misión. Pero no nos parece suficiente como para que los arcademaniacos disfruten, aunque los aspirantes a general sí que encontrarán que el programa es bastante completo.

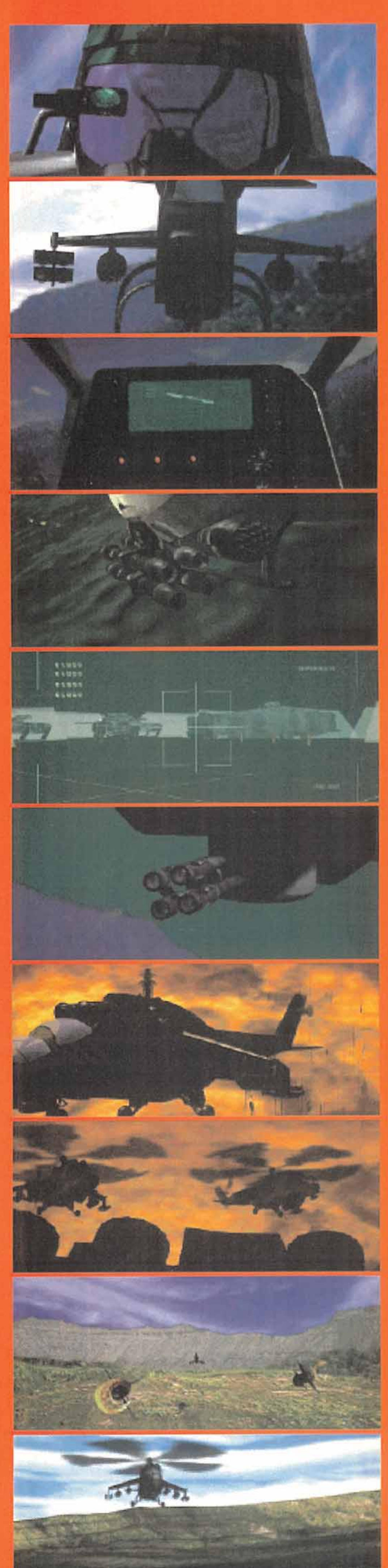
A.T.I.

LO BUENO: *Como juego de estrategia gustará a los aficionados al género, pues es muy extenso, realista y con gran variedad de acciones.*

82

LO MALO: *Se han quedado un poco cortos en la calidad de la representación tridimensional de la acción. Se puede contemplar la zona de batalla, pero es mejor dejar que el ordenador se encargue del control, ya que manualmente es más complicado.*



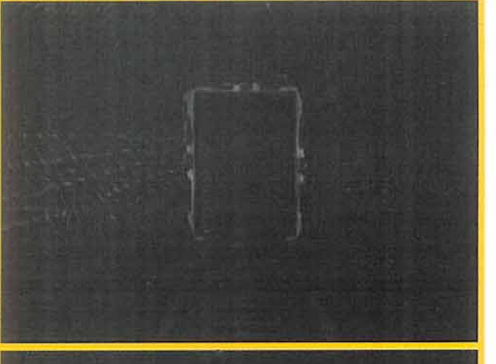


DARKSEED II



NUESTRO REENCUENTRO CON EL MUNDO OSCURO HA TARDADO EN LLEGAR, PERO AL FIN ESTAMOS EN ÉL. TRAS LA PREVIEW DEL MES PASADO DONDE OS ANUNCIÁBAMOS LA SALIDA AL MERCADO DE «DARKSEED II» Y OS MOSTRÁBAMOS LA CARA NORMAL DEL JUEGO, EL MUNDO REAL, AHORA OS ENCONTRÁIS ANTE LA PARTE SINIESTRA Y AMENAZANTE: EL MUNDO OSCURO. PARECE QUE NO HAYA CAMBIADO NADA AQUÍ DESDE LA VISITA QUE HICIMOS EN «DARKSEED». TODO SIGUE SIENDO TAN ESPELUZNANTE Y TURBADOR COMO ANTES. GIGER HA HECHO UN GRAN TRABAJO, Y CYBERDREAMS HA SIDO SU ACÓLITO, PONIENDO TODOS SUS MEDIOS A DISPOSICIÓN DE LA CREATIVIDAD DEL GENIO.

CYBERDREAMS
Disponible:
PC CD-ROM (Windows), MAC CD-ROM
V. Comentada:
PC CD-ROM
AVENTURA



LA OTRA CARA

Pero sí ha cambiado algo. No podemos ignorar los adelantos técnicos que el tiempo ha propiciado según superamos pantallas y contemplamos animaciones. La ambientación ha sido el aspecto más beneficiado, e incluso podemos atrevernos a decir que también la jugabilidad, pero el concepto de la aventura es idéntico. En «Darkseed II» hay dos mundos distintos enfrentados: la realidad contra la irrealidad, separados por una fina frontera que se agujerea constantemente, dejando pasar cosas de un lado a otro. Ésta es la idea básica del juego: combinar con éxito ambos mundos, encontrar esos nexos de unión entre ellos y disfrutar de nuestros descubrimientos en el marco de una historia constituida en el plato fuerte de «Darkseed II».



RELATO DE UNA PESADILLA

El objetivo final del juego es desbaratar una trama alien para destruir la Humanidad, pero no seremos conscientes de ello hasta que no estemos metidos de lleno en el fregado. En principio, nuestra principal preocupación como Mike Dawson será investigar el asesinato de una amiga del que también somos el principal sospechoso. Siguiendo poco a poco el hilo llegaremos al ovillo, aunque por el camino realicemos sorprendentes revelaciones, que muchas veces nos pondrán en peligro. Y esta afirmación es rigurosamente cierta. En «Darkseed II» podréis morir, y hasta deberéis hacerlo para terminar la aventura, por lo que dedicar un breve instante a salvar partidas no os hará ningún daño. A pesar de que, tratándose de un juego de Windows, esta característica podría haber sido aprovechada para salvar un número ilimitado de partidas, se ha quedado en sólo diez.



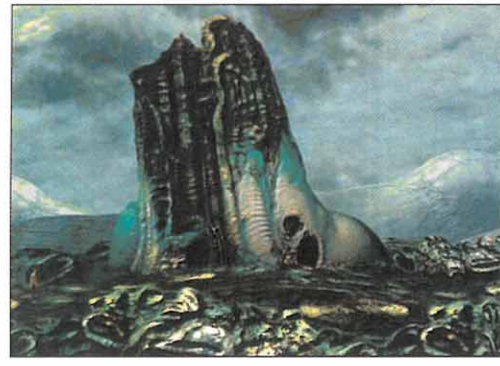
Lo que Windows sí proporciona es un buen interface de manejo, con acción en pantalla completa –incluidas secuencias cinemáticas–. Mediante el ratón damos a Dawson órdenes de caminar, examinar objetos y cogerlos o utilizarlos. Y nada más, muy sencillo, aunque el puntero carezca de precisión muchas veces, pero no es significativo.

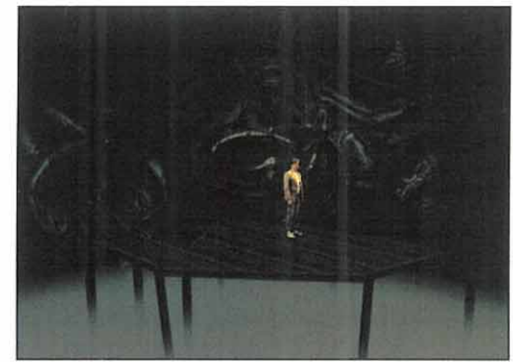
Lo que sí lo es es la ambientación conseguida, en la que los decorados tienen mucha culpa, pero la mayoría se debe a los bocetos de Giger, hábilmente colocados siempre, y algunos sutilmente disimulados. No hay más de 75 localizaciones entre los dos mundos, pero tienen tal riqueza de detalle y plenitud de contenido que da gusto contemplarlas, pues siempre encontraremos algo que antes no habíamos visto.

La banda sonora, que varía en cada localización, también pone su granito de arena para crear el ambiente necesario.

LA AVENTURA TOMA FORMA

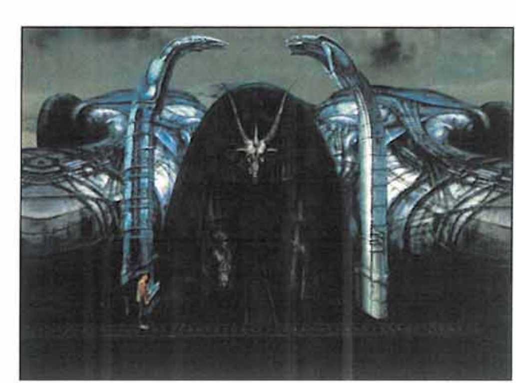
El aspecto visual de «Darkseed II» es impresionante, y no se le pueden hacer reproches











DE LA REALIDAD

en cuanto a su diseño gráfico, aunque hay aspectos débiles. El más destacado son los movimientos de los personajes, excesivamente mecánicos, y, por tanto, poco naturales, probablemente debido al peculiar modo de captura de movimientos empleado. Las pantallas no tienen scroll, aunque sí animaciones –pocas, pero de calidad– y esta ausencia de movimiento se suple con numerosas escenas cinemáticas. También hay que decir que la sensación 3D de los decorados planos es sobresaliente, gracias a la realización de los mismos y a la perspectiva con que se ha dotado a los personajes, cuyo tamaño disminuye cuando se alejan, siempre en concordancia con el tamaño de los objetos que les rodean. Es de admirar la forma en que los personajes digitalizados se funden con los decorados, integrándose en el conjunto.

En lo que respecta a la aventura en sí, al juego puro y duro, engancha al jugador y le incita a avanzar, pero es muy lineal, se aleja de la actual concepción de aventura como algo abierto y con muchas acciones a realizar. Las conversaciones tienen bastante culpa de esto, pues si no preguntamos a éste tal cosa, no nos saldrá tal otra para preguntarle a aquél, por lo que los diálogos entre Dawson y los más de 40 personajes que hay en el juego consisten en una serie de preguntas sistemáticas hasta agotar todas las posibilidades. Menos mal que los subtítulos –como las voces– están en castellano y nos podemos enterar con facilidad de lo que nos cuentan y así atar cabos para resolver los enigmas. Os recomiendo también que no os perdáis palabra, pues hay muchas conversaciones que no se repiten.

El número de objetos en el juego no es inmenso, y sus utilidades suelen ser obvias en la mayoría de los casos, por lo que no tendremos que intentar combinaciones descabaladas de los mismos, y sólo habrá que seguir la historia de forma coherente. La dificultad no es muy elevada y el ambiente misterioso está logrado, por lo que «Darkseed II» es una aventura asequible y agradable de jugar, pero cuya repercusión no es similar a su predecesor. Simplemente es un producto del paso del tiempo.

C.S.G.

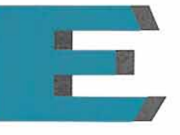
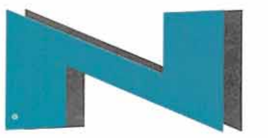


LA VERDADERA AVENTURA

Nuestros primeros pasos en «Dark-Seed II» –como en la primera parte– los daremos en el mundo normal y, aunque encontremos indicios de la existencia de un plano malvado, la aventura se encuentra aún en su fase preliminar. Es cuando traspasamos el umbral de la realidad cuando comienza la verdadera aventura, en el mundo oscuro. Es aquí donde nos veremos inmersos en la plenitud de un universo sorprendente y aterrador, con localizaciones que tendrán su proyección en otras del mundo normal. Hemos de combinar ambas si queremos solucionar la aventura, alternando entre ellas, siguiendo un argumento que da saltos constantes entre los dos planos y que los mezcla trágicamente en el final del juego.

La visita al mundo oscuro es un paseo por una perfecta galería de arte repleta de obras de Giger, que sorprenden y contagian al jugador con su fuerza y originalidad.

Lo absurdo, lo obsceno y lo extraño se entremezclan grotescamente en forma de blasfemas entidades alienígenas y primigenias a las que deberemos arrancar sus secretos. Así que ya sabéis lo primero que tenéis que hacer: buscar la puerta hacia el interior de vuestras propias pesadillas, las de Mike Dawson.

ALIEN



LECCIÓN DE CLASICISMO

ICE/FUNSOFT
Disponible: PC CD-ROM
AVENTURA

El de la aventura gráfica, desde su mismo inicio, ha sido uno de los géneros que más han procurado innovar, no sólo en cuanto a técnica, sino en todo lo relacionado con el desarrollo de una acción que, casi siempre, tiene por detrás lo más importante, un buen guión. Sin embargo, no pocas veces también parece que el exceso de celo en la búsqueda de ese toque de originalidad, por parte de programadores y/o diseñadores, echa por tierra precisamente lo que más le interesa al aficionado: la jugabilidad. Por eso, nada mejor que un retorno al clasicismo, de vez en cuando.

Esa es precisamente la nota dominante en «Alien Virus»; un desarrollo regido por los más estrictos cánones del género. El interface de usuario es el que da la pista principal. Un menú de iconos fijo en pantalla con cuatro o cinco acciones básicas, un inventario a la vista, la posibilidad de combinar determinados objetos en el mismo, y un puntero "inteligente" que identifica de manera automática los objetos o secciones de interés en imagen; es decir, una por una las reglas del "maestro" Lucas.

Hasta aquí nada nuevo. A partir de aquí, y teniendo en cuenta que en un aspecto ICE no ha querido arriesgar lo más mínimo, apostando por lo que a casi todos los aficionados al género –y que los novatos agradecerán sobremanera– les gusta, se ha procurado dar el Do de pecho en la parte técnica, quizá compensando la escasa innovación a la aventura gráfica, de «Alien Virus».

EL DÍA DE LA BESTIA

La acción se sitúa en el espacio exterior, en un futuro no muy lejano. Más concretamente, una estación espacial. Nuestro personaje llega hasta allí, tras un mes de viaje en estado de hibernación, en busca de su chica, con la que pretende emprender un inmediato viaje a la Tierra, sólo para descubrir que todo está patas arriba, como consecuencia de una invasión de una extraña raza de criaturas que parecen haberlo devastado todo.

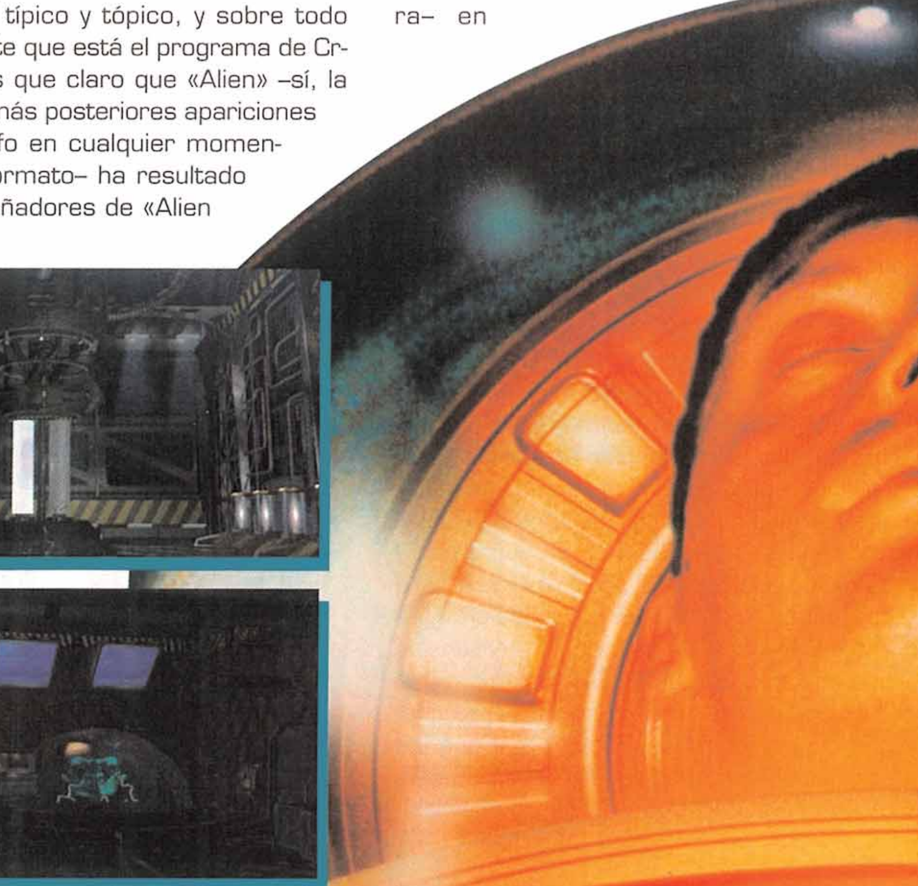
Si a alguno le empieza a sonar de algo el argumento que no le de más vueltas a su cabeza. Por típico y tópico, y sobre todo por lo reciente que está el programa de Cryo, está más que claro que «Alien» –sí, la película y demás posteriores apariciones del xenomorfo en cualquier momento, lugar y formato– ha resultado para los diseñadores de «Alien Virus» como la inspiración perfecta.

Este punto queda de manifiesto a lo largo del juego, cuando tengamos que deambular por largos pasadizos algo tenebrosos, abrir puertas –no siempre fácilmente–, aguantar constantemente ruidos que no sabemos de donde proceden, sofocar incendios, recoger mil y un objetos, etc., etc. Y, claro está, completamente solos, dependiendo de nuestras propias habilidades.

Pero, como ya dijimos, si «Alien Virus» no resulta original en ciertos aspectos –lo que, cuidado, no hay que confundir con la calidad real de la aventura– en







VIRUS

otros resulta algo más avanzado. Y entre estos, los gráficos se destacan.

CASI REAL

«Alien Virus» utiliza los últimamente asiduos gráficos renderizados para alcanzar una calidad sobresaliente en este aspecto, al tiempo que potenciar la ambientación –importantes los efectos de sonido en este punto– y el realismo. El uso, además, de resolución SVGA –obligatoria, no opcional– hace más atractivo el juego se mire como se mire.

Por otro lado, se ha incluido un buen número de las lógicas secuencias cinemáticas a lo largo y ancho de la aventura, aunque se haga necesario mencionar un importante detalle. Con objeto de optimizar la velocidad, éstas se han realizado en VGA (320x200), evitando así que se haga obligatorio el uso de un lector CD más potente del normalizado 2X; una consideración hacia el usuario medio, lo que no está nada mal.

En ciertas escenas, también se aprecia como en ICE han querido dar un toque más personal al producto, diseñando algunos personajes en el más puro estilo cómic; lo que no es excesivamente original, pero demuestra preocupación por el conjunto.

Pero, sobre todo, «Alien Virus» se caracteriza por un par de aspectos que no se pueden omitir: dificultad y marcada linealidad.

El nivel alcanzado en el primero no es, por sí solo, demasiado elevado, pero se agrava por el otro aspecto. Cada vez más, se está procurando aumentar en muchos programas la libertad de movimientos del jugador, incluso, en contadas ocasiones, procurando una relativa variedad de caminos alternativos para finalizar un juego. Pero «Alien Virus» tiene la linealidad marcada a fuego. Si no se hace una acción concreta en un sitio concreto, olvidaos de avanzar –lo que, por otro lado, como podréis comprobar en vuestras propias carnes, es bastante frecuente–.

«Alien Virus», en resumen, muestra excelentes virtudes y pocos defectos. Se trata de una de esas aventuras gráficas que enganchan desde el primer momento, haciéndose difícil dejarla de lado sin hacer un intento tras otro. Pero esto puede convertirse en un arma de doble filo; pese a que sabemos que resulta complicado encontrar el equilibrio perfecto entre dificultad y jugabilidad.

El juego, en conjunto, es muy notable, pero, eso sí, adolece de toda originalidad. Un buen producto para no iniciados, y una interesante revisión de conceptos para los usuarios más curtidos.

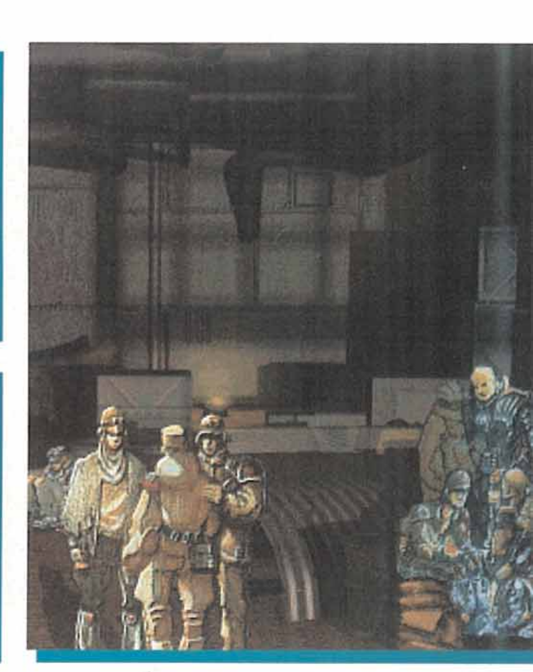
F.D.L.

LO BUENO: *La calidad gráfica de personajes y decorados, las voces y las notas clásicas que dominan el conjunto, llevando a la pantalla el "sabor" de aventuras inolvidables.*

83

LO MALO: *Excesivamente lineal, lo que complica el avance en la aventura. Algo más de libertad de movimientos habría sido deseable.*



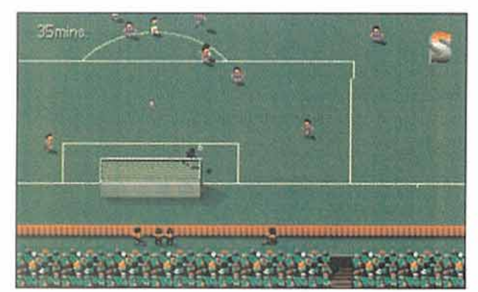


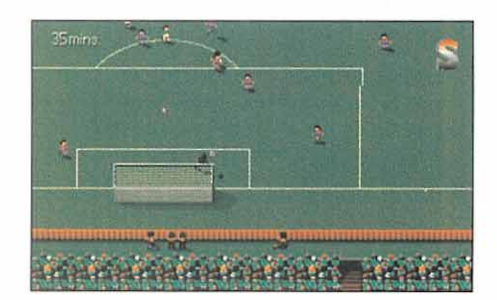
Sensible World of Soccer

El fútbol que no cambia

SENSIBLE SOFTWARE/ RENEGADE
Disponible: **PC, PC CD ROM**
V. Comentada: **PC**
ARCADE DEPORTIVO







Si hay un juego de fútbol que haya alcanzado la categoría de mito junto a nombres legendarios como «Match Day» o «Kick Off», ese es sin duda alguna «Sensible Soccer». Por su desmesurada adicción, por su extrema jugabilidad, por tantas y tantas horas perdidas jugando con él con nuestros Amiga o PC.

«Sensible World of Soccer» es lo mismo que ya conocíamos, pero elevado a la máxima potencia. La jugabilidad, la adicción, la magia del fútbol Sensible con todas las posibilidades y variaciones que aportan los juegos de fútbol hoy en día. Su aspecto gráfico es idéntico al original de Amiga, más unos ligeros retoques, pero que esto no os engañe, pues lo que este programa os puede ofrecer le coloca a la altura de cualquier arcade de fútbol actual.

¿Qué es lo que marca la diferencia de «SWOS» con los restantes arcades futbolísticos? Pues sus más 24.000 jugadores reales de 1.500 equipos de primeras y segundas divisiones repartidos por todo el mundo, que participan en más de 140 competiciones, cada uno en su país correspondiente. Y, teniendo en cuenta que el juego estaba hecho al principio de la temporada, y que las alineaciones son las actuales, nos podemos hacer una idea del esfuerzo documental que esto ha supuesto. Todo el fútbol del mundo en tan sólo tres disquetes o un CD-ROM.

Las posibilidades también son todas las del mundo. Ligas, eliminatorias, copas, tanto en competiciones predefinidas como en otras que nosotros podemos configurar combinando equipos a nuestro gusto. Por modificar podemos modificar hasta las alineaciones, los nombres de los equipos y jugadores, las tácticas que estos aplicarán, etc. Estadísticas, desarrollo simultáneo de competiciones, grabación de las mejores jugadas, equipos dotados de su nivel de calidad real, y mucho más.

Aparte de ser meros jugadores, que ya es una gozada en sí, también podremos ser entrenadores y directivos de un club en un máximo de veinte jornadas consecutivas. Venderemos y compraremos jugadores, decidiremos tácticas, lucharemos por la permanencia o por la victoria en el campeonato; y al final de la liga podremos participar en competiciones internacionales. O mundiales, porque además de clubes, también hay selecciones nacionales, con las mismas cualidades de rigor y detalle que los primeros.

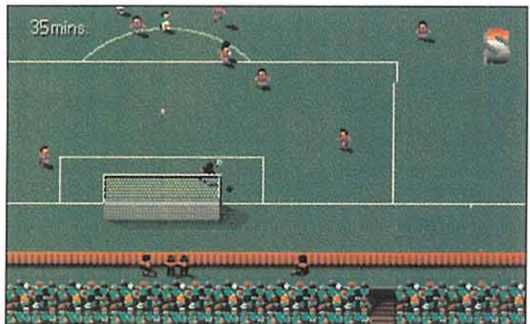
En cuanto a «SWOS» como arcade, en sus partidos la velocidad es la nota dominante, donde podremos entrelazar todo tipo de jugadas, hacer faltas, dar efectos al balón, y se aplican todas las reglas del fútbol real. El comportamiento de los jugadores también está lleno de gestos realistas. La versión CD tiene además animaciones y comentarios digitalizados, ambos realizados en clave de humor.

Cualquiera de ellas que escojáis, os satisfará al máximo, porque aunque no sea el juego de fútbol más espectacular ni el más atractivo gráficamente, sí es el más divertido, jugable y adictivo.

Imprescindible para cualquier maniaco del fútbol.

C.S.G.






***LO BUENO:** Tiene todo el espíritu del original «Sensible Soccer», pero con todas las innovaciones y detalles que a aquél le faltaban. Muy, muy divertido.*

90

***LO MALO:** La traducción del manual al castellano es comprensible, pero de una calidad bastante baja. La única pega que se le puede poner al programa.*

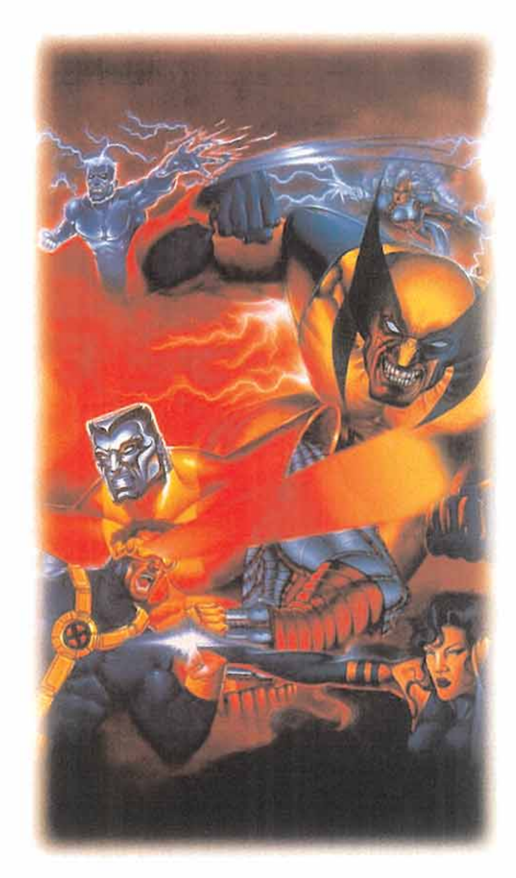
X Men. Children of the Atom



Arcade de oro



CAPCOM/ACCLAIM
Disponible:
SEGA SATURN
En preparación:
PLAYSTATION
ARCADE



En la primavera del pasado 1.995, «X Men. Children of the Atom», tomó al asalto los salones recreativos de medio mundo, viéndose desplazado de un primer puesto que adquirió con inusitada rapidez, sólo por el inefable, esperado y siempre atractivo «Mortal Kombat 3». Desde entonces, mucho se ha venido especulando con la adaptación doméstica del espectacular arcade basado en los personajes de cómic de DC. Primero se habló de una salida hacia el otoño pasado, pero acaba llegando a nuestras casas en estos momentos. Y, como se suele decir en estos casos, la espera, pese a dilatada, ha merecido la pena.

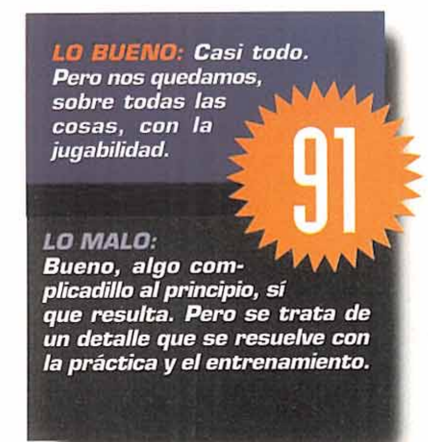
«X Men» responde en todas sus premisas al beat'em up más clásico, pero supera técnicamente todo lo esperado, para ofrecer una versión que no tiene nada que envidiar al arcade original. Resulta casi sorprendente contemplar la brutal velocidad a que se mueven por la pantalla unos sprites –of course, hablamos de un juego de lucha 2D, para aquellos que estén más despistados– de tamaño descomunal, dotados de unas animaciones sensacionales, y que se desplazan, no sólo a lo largo y ancho del campo de acción visible, sino que escapan una y otra vez hacia arriba y abajo extendiendo su influencia por un escenario –a veces, casi molestamente– enorme, en el que –al menos, en algunos– se ha incluido la opción de traspasar el nivel de localización de los personajes, hacia un piso inferior.

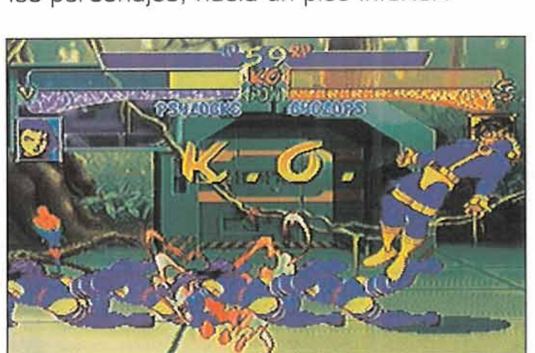
Gráficamente es una pequeña joya, pues si bien no muestra excesivas novedades en la técnica de diseño gráfico, sí que responde a la perfección a esa estética tan personal del cómic que ha hecho mundialmente famosos a personajes como el Cíclope, Lobezno, etc.

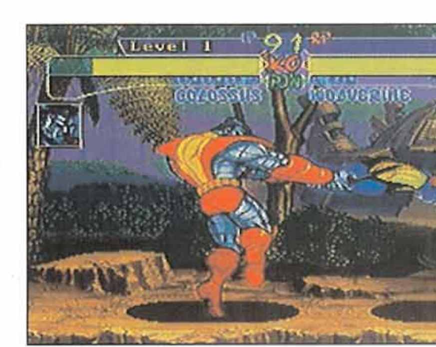
Y hablando de personajes, los diez que ofrece el juego podrían parecer insuficientes de no ser por la variada oferta de modalidades de competición, que hacen imposible, y más si entran dos jugadores en faena, el aburrimiento.

No es «X Men», también es cierto, la panacea del género. Sin ir más lejos, ahí se está esperando como agua de mayo la versión doméstica de «Street Fighter Alpha», que dará mucho, pero que mucho que hablar, y que sigue una línea muy similar a la de «X Men». Pero, mientras llega, la calidad técnica, y la jugabilidad extrema del programa de Acclaim, le convierten en un verdadero destacado en el género. Un juego que, al menos, convendría contemplar para satisfacer ciertas ansias de perfección arcade a nivel doméstico.

F.D.L.







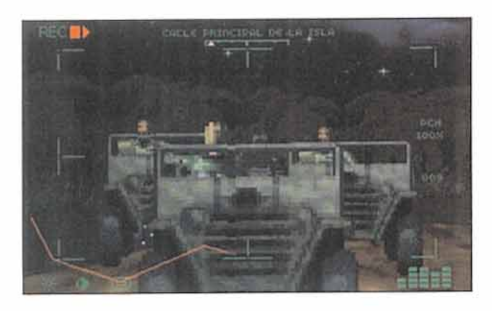


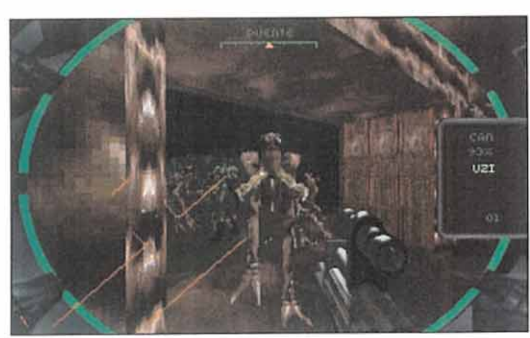
Mortal Coil

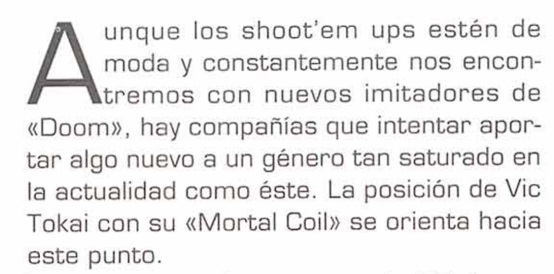
Asesinos bien entrenados

VIC TOKAI/VIRGIN
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE









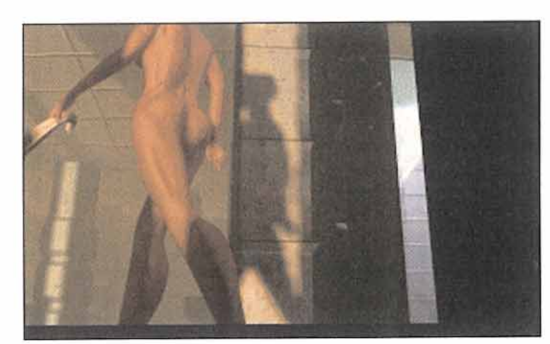
Aunque los shoot'em ups estén de moda y constantemente nos encontremos con nuevos imitadores de «Doom», hay compañías que intentar aportar algo nuevo a un género tan saturado en la actualidad como éste. La posición de Vic Tokai con su «Mortal Coil» se orienta hacia este punto.

Lo que en esencia es un arcade 3D de masacrar todo enemigo viviente que veamos a lo largo de una serie de misiones –siete en concreto, con 21 fases en total– se adereza con una serie de componentes que le dan originalidad. El más patente es la inclusión de un factor estrategia en el juego que simplificará el mismo y nos abre una vertiente nueva, para una mayor diversión.

En «Mortal Coil» controlamos un equipo de cuatro agentes –más un robot de apoyo– con los que erradicaremos la amenaza alien de turno. Uno de los agentes del grupo hará de jefe, y los demás acatarán sus órdenes, siguiendo siempre la premisa de seguir al jefe y defenderse de los peligros. Las órdenes que demos a los miembros del grupo modificarán su formación de combate o les harán actuar de una determinada forma al llegar una intersección, abrir una puerta, cubrir una esquina o explorar una zona. Además de poder mantener el grupo unido, también podemos dar órdenes individuales a cada soldado, e indicarle en un mapa un recorrido, que realizará según lo que le hayamos ordenado. Podemos monitorizar las evoluciones de nuestros agentes gracias a unas vistas de vídeo de todos ellos que el programa nos ofrece.

Hasta aquí las menudencias estratégicas, pero «Mortal Coil» tiene otras cosillas peculiares que merece la pena mencionar.

Puede adaptarse a la sensibilidad de todos los públicos suavizando escenas violentas, retocando la crudeza de algunos diálogos y eliminando ciertos efectos de sonido. Respecto a esto último, también existe la posibilidad sencilla de cambiar las voces digitalizadas de los personajes en el juego, sustituyéndolas por otras que nosotros creemos. Y además se puede jugar en red.



La naturaleza del juego le confiere una gran jugabilidad que se ha aumentado gracias al componente estratégico y a la buena ambientación externa al juego.

Estamos hablando de la intro y secuencias de vídeo estilo 3D Studio que salpican el programa y llevan el hilo de la acción, que no obstante se toman su buen tiempo para cargar del CD. Todos los textos están traducidos a nuestro idioma, como mandan los cánones.

El programa en sí se amolda a las características de los "Doom-clónicos", siendo «Dark Forces» el que más se le parece en desarrollo y aspecto gráfico, aunque «Mortal Coil» no tenga una calidad muy elevada en el último.

En compensación, nos da un movimiento muy fluido y con buen control tanto en la vista de primera como tercera persona, salvo en la fase en que llegamos a conducir un jeep. La gran variedad de armas, los enemigos y las fases hacen el resto, como colofón de un juego bastante correcto y entretenido.

C.S.G.



***LO BUENO:** Es el primer juego de este estilo que incluye componentes de estrategia muy bien integrados en la acción arcade para coordinar las acciones de un grupo.*

84

***LO MALO:** La calidad gráfica de los decorados, y su construcción. Al manual le faltan detalles importantes que se han incluido en un fichero README.*

Cybermage

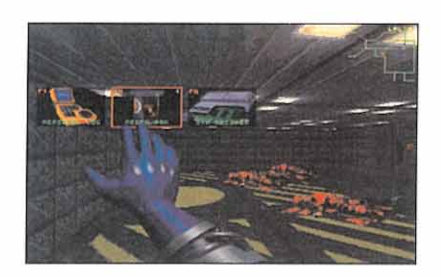
Más o menos conocido





ORIGIN
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE/AVENTURA

El penúltimo de los productos inspirados –al menos en su apariencia externa– en el inefable «Doom», aterriza de la mano de Origin en el mercado, apurando lo que parece ser el tramo final de un camino que está a punto de cambiar de dirección, en cuanto el esperado «Quake» dé sus primeras señales de vida.

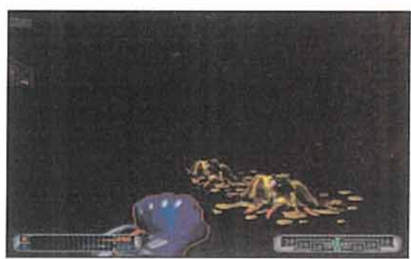


No se puede, sin embargo, catalogar «CyberMage» como un clónico al uso. Su marcado acento de aventura casi se impone sobre el componente arcade, aunque no es capaz de apartarlo definitivamente como para llegar a considerarlo un producto totalmente innovador.









Dotado de algunas virtudes, y otros tantos defectos, «CyberMage» es uno de esos juegos que, contemplados de forma global, poseen un nivel de calidad bastante aceptable, aunque no acaban de convencer del todo. Quizá, por esa misma razón. Variadas opciones de juego, una acción no demasiado frenética, pero sí suficiente, una calidad técnica notable... Pero no ofrece nada realmente nuevo ni sorprendente. No tiene ese "touch of class" que le desmarque de los demás, aunque sea en aspectos puntuales.

¿Es entretenido? Sí, bastante. ¿Adictivo? Hasta un punto aceptable. ¿Calidad técnica? Media-alta. ¿Original?... Ni gota.

El único aspecto que podía haber hecho que «CyberMage» sobresaliera algo de la masa, no ha sido suficientemente cuidado por Origin. De hecho, lo más innovador es la resolución SVGA, la posibilidad de que el protagonista se mueva, además de a pie, montado en diversos vehículos –tres tipos, para ser exactos–, y, dado su carácter aventurero, la brutal linealidad del juego –se podrán dar miles de vueltas, pero al final tendremos que tirar por un camino concreto– la inclusión de unos "bocadillos" para los diálogos, que nos dan ciertas pistas sobre los pasos inmediatos a dar en cada momento, que se activan si no hemos escogido ninguna tarjeta de sonido.

No está mal, pero no resulta suficiente como para convencer. Y si hoy día se decide hacer un juego de este tipo, es bastante arriesgado no ir a por todas. No es un mal juego, pero podía haber sido mucho mejor.

F.D.L.



LO BUENO: ***Todo el conjunto. Nada destaca especialmente, pero de manera global resulta realmente atractivo.***

81

LO MALO: ***Su excesiva linealidad. La originalidad llega a brillar por su ausencia a lo largo y ancho del juego.***



Batman Forever

El héroe eterno



ACCLAIM/PROBE
Disponible: **PC CD ROM, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE**
V. Comentada: **PC CD ROM ARCADE**



El título de la última producción cinematográfica de la Warner que involucra al hombre murciélago no puede ser más revelador. Batman es un héroe que está en candelero de forma permanente, ya sea por sus numerosas películas como por sus abundantes juegos que se remontan incluso a los 8 bits, y por la infinidad de comics publicados por DC.

Por tanto, era inevitable que tras el paso por las consolas, «Batman Forever» se hiciera un sitito en el panorama arcade de PC. Siguiendo el hilo argumental de la película manejaremos a Batman en su lucha contra Riddler y Two-Faces. Y en el modo de dos jugadores nuestro compañero jugará con Robin, que no puede escogerse en el juego individual. El modo de dobles podrá ser cooperativo o competitivo, buscando en ambos el mismo objetivo, aunque en el último los golpes de nuestro compañero si nos afectarán.

En nuestro periplo por Gotham haremos frente a multitud de enemigos que, como todos los personajes, están realizados a partir de digitalizaciones, en contra de los decorados que son dibujos. Dotados de varios planos con scroll suave y simultáneo, no son especialmente afortunados gráficamente, y carecen de animaciones. Lo que sí tienen son efectos de humo y explosiones bien conseguidos; lo que no va excesivamente fino son los movimientos de los personajes, poco realistas y algo bruscos, además de estar produciéndose continuamente de manera automática.

El otro interés del juego aparte del turismo por Gotham es pegarnos de tortas con los malos, momento en el cual Batman hará gala de una amplia demostración de golpes, que previamente podremos practicar en el modo entrenamiento currando a unos hologramas que representan a los enemigos. Durante el juego recogeremos diversos items, algunos de ellos ocultos en recipientes que tendremos que romper, y que nos proporcionarán vida o pistas en forma de acertijos del Riddler para avanzar en la aventura. Para completar las pequeñas fases de cada nivel tendremos que acabar con todos los enemigos que hay en la misma, y a veces abrirnos camino con ayuda de nuestro batgancho, que nos permitirá romper techos y engancharnos a salientes para alcanzar pisos superiores. Un objeto efectivo y útil, aunque no funcione todo lo bien que quisiéramos siempre, pues la precisión no es una virtud de los controles de «Batman Forever». Como no lo es la claridad, pues no siempre es evidente lo que tenemos que hacer para salir de una determinada pantalla y habrá que probar varias acciones.

La versión PC de «Batman Forever» supera ampliamente a la de consolas, pero se queda a medio camino de lo que podía haber sido un buen juego que exprimiera las posibilidades del PC. Las escenas cinemáticas son agradables, pero los decorados no impresionan; y algo parecido pasa con la banda sonora, bastante llevable, a la que acompañan efectos de sonido poco afortunados. La jugabilidad no pasa del notable, pero a pesar de ello es adictivo, aunque un poco difícil pese a tener tres niveles de complejidad. Sólo es divertido, sin muchas más pretensiones.

C.S.G.

LO BUENO: ***El modo dos jugadores, con sus variaciones de cooperativo y competitivo, que hace ganar al juego muchos enteros en adicción y entretenimiento.***

81

LO MALO: ***Que en el juego individual sólo podamos manejar a Batman, y ¿dónde quedan los admiradores de Robin, que también los hay?***



Si te gusta el fútbol y tienes módem, estás de enhorabuena.

infoFUTBOL

Información al momento

La periodicidad de Infofútbol es uno de sus grandes activos. Es más que mensual, semanal o diaria. Es instantánea. Tan sólo unos minutos después de que se produzca la noticia aquellos que se conecten la tendrán a su disposición. Un privilegio exclusivo para los usuarios de Infofútbol, que jugarán con ventaja respecto al resto de aficionados.

Contenidos diarios

Además de la actualidad más rabiosa, que aparecerá a diario en forma de noticias, Infofútbol cuenta con unos contenidos fijos que ayudarán a profundizar en los acontecimientos más resaltables que cada semana se produzcan. Revista de prensa, La figura de la jornada, comentarios de prestigiosas firmas, resultados de ligas extranjeras... Por eso Infofútbol no es sólo actualidad. Es también análisis.

Hemeroteca electrónica

Hasta hoy almacenar información era difícil, costoso e incómodo. Y eso si se tenía el privilegio de disponer de espacio para amontonar periódicos, revistas, libros... A partir de ahora eso se terminó. Infofútbol se almacena solo. No ocupa espacio. No acumula polvo. No requiere de horas y horas para consultar un dato. Con unos cuantos "clicks" de ratón cualquier dato del pasado estará ante ti. Así de fácil.

Firmas exclusivas

Julio Maldonado, Tomás Díaz y Gabriel Ruiz son quizá los periodistas mejor conocedores del fútbol mundial, británico e italiano, respectivamente, en nuestro país. Y cada semana estarán en Infofútbol para analizar en profundidad lo más destacado en Europa y Suramérica, en la Premier League y en el Calcio. Un auténtico lujo para amantes del fútbol extranjero que hace difícil creer que esto es sólo el comienzo.

¿Todavía no tienes módem ?

Hace poco tiempo nacía el CD-ROM y hoy es imprescidible. Ahora le toca el turno al módem, que a buen seguro seguirá el mismo camino. Si todavía no tienes uno te ofrecemos la excusa perfecta para conseguirlo. Estamos en los inicios de una nueva era e Infofútbol, con todas sus ventajas y privilegios, es un motivo de peso para no quedarse fuera de ella.

Cómo saber todo sobre fútbol en cuatro "cliks" de ratón

RESULTADOS LIGA 1ª División
LA FIGURA DE LA JORNADA
RESULTADOS LIGA 2ª División
RESULTADOS COPA DEL REY
CLASIFICACION
LA QUINIELA

Para estar totalmente al día en el deporte nacional, los resultados de Primera División y de la Copa del Rey con alineaciones, goles, árbitro, incidencias y sala de prensa, los resultados de Segunda, la clasificación al completo y la quiniela de la jornada con todos los datos. Y para que no falte análisis, cada semana, la figura de la jornada...

SELECCIONES
BUNDESLIGA ALEMANIA
PREMIER LEAGUE UK
RESULTADOS COPA DE LA U.E.F.A.
CALCIO ITALIA
RESULTADOS LIGA DE CAMPEONES
RESULTADOS RECOPA

...todo esto sin olvidar, por supuesto, el fútbol más allá de nuestras fronteras: resultados, goleadores y clasificación de Italia, Inglaterra y Alemania, paneles completos de competiciones europeas con todos los datos de nuestros representantes y atención constante al fútbol de selecciones, ahora más que nunca con vistas a la Eurocopa de Inglaterra 96...

REVISTA DE PRENSA
BREVES
NOTICIAS NACIONAL
NOTICIAS INTERNACIONAL



EL COMENTARIO DE TOMAS DIAZ
EL COMENTARIO DE JULIO MALDONADO
EL COMENTARIO DE GABRIEL RUIZ

... y sin olvidar tampoco que el fútbol es actualidad, análisis y opinión. Para ello os damos las noticias muchas horas antes de que las podáis leer en el periódico de mañana y os brindamos las firmas más autorizadas del momento: Julio Maldonado, Tomás Díaz, Gabriel Ruiz y Fernando Veros, cada uno en lo suyo: el fútbol en el mundo entero, en Inglaterra, en Italia y en España. Todo un priviliegio.

Por sólo 20 Ptas/min. independientemente del punto de España desde el que te conectes

Consigue gratis la versión 1.0 beta 2 en el CD-ROM de MICROMANÍA

infoFUTBOL

El 1er periódico deportivo on-line en castellano

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Crusade

Ritos de iniciación



GREENWOOD/FUNSOFT
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA









Antes de que paséis la página todos aquellos a los que no os guste la estrategia porque os resulte incomprensible, enrevesada y difícil, permitid que intente cambiaros de opinión. Y para los que habéis visto de todo en los campos de batalla de todas las épocas, aquí tenéis un juego repleto de posibilidades. En ambos casos hablo del mismo juego, de «Crusade» de Greenwood.

Si tuviéramos que colgarle un calificativo, el más acertado sería el de accesible. Por muchos motivos: es súper sencillo de manejar, pero a la vez es potente, y está realizado con bastante cuidado y muy buen gusto. «Crusade» despliega estrategia militar y productiva de no demasiada profundidad que se desarrolla en un ambiente medieval. Ya sea bien a través de su modo campaña o en sus escenarios, controlados por passwords, nuestra tarea como noble será poner bajo nuestra tutela todos los territorios colindantes a costa de guerrear contra los nobles enemigos.

Los componentes básicos del juego son las tropas –caballeros, arqueros, catapultas, etc.– que formarán nuestras huestes, y que reclutaremos de los castillos y ciudades que hayamos conquistado previamente. La lucha por esos lugares marca el desarrollo del juego, condicionado también por cuestiones diplomáticas, económicas y de producción que tienen importancia secundaria, pero que también están presentes. Por supuesto, tanto las unidades como los tipos de terreno tienen características propias determinantes, pero que no nos complican demasiado a la hora de jugar.

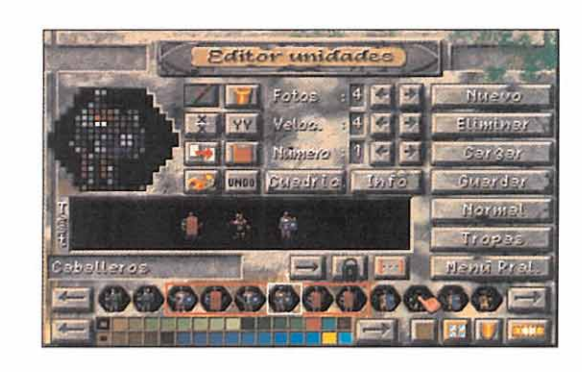
Mas fácil imposible, pero es que también es agradable de jugar, porque además de estar íntegramente en español –manuales, textos y diálogos del juego–, la realización es exquisita. Cuidado al detalle en opciones dentro del juego y ambientación, gracias al FMV y a los gráficos, pequeños pero versátiles. Con él nadie tiene excusas para iniciarse en el género de la estrategia, y a los más avezados les dejará un buen sabor de boca.

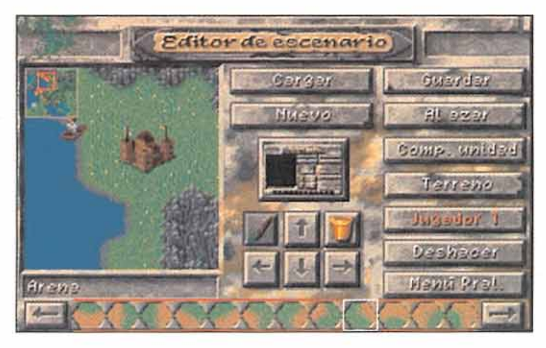
C.S.G.



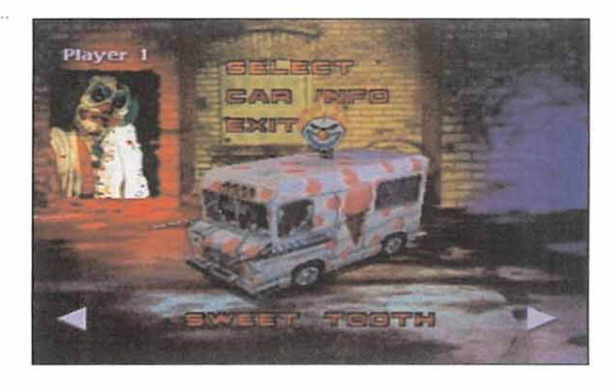
Diez en edición

La creación, y retoque, de escenarios y unidades es un aspecto de «Crusade» que ha sido especialmente cuidado. Los dos editores son fáciles de manejar, nada engorrosos, muy prácticos y con todas las opciones necesarias para trabajar tanto a nivel de pixel como de decorado completo. Decidir el aspecto, la configuración de los hexágonos del terreno, o las características de las tropas y construcciones son sólo una pequeña parte de las posibilidades de los editores, que además se apoyan en un excelente manual específico para ellos, aparte del de instrucciones.





Twisted Metal

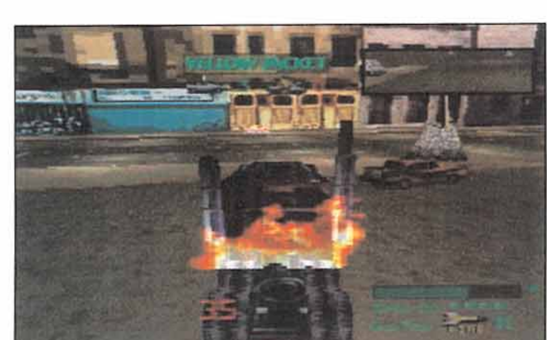


Medida contra los atascos

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE









Imagínate que estás en un atasco monstruoso en medio de la ciudad con tu coche o tu moto, a las cinco de la tarde el quince de agosto y no sopla ni una brizna de aire a pesar de estar abiertas todas las ventanas. En ese momento agradecerías tener uno de los vehículos de «Twisted Metal». Doce variopintos vehículos, desde una moto a un camión, pasando por un taxi o un coche patrulla, armados hasta los dientes con ametralladoras, misiles, minas y otros equipamientos especiales, más propios de un tanque que de un inofensivo vehículo civil.

Pues bien, esos artefactos con ruedas se sueltan por las calles de una ciudad con la única finalidad de elegir un ganador. Lo será el que pilotamos nosotros si logramos ser el último que quede con vida en una lucha a muerte sin reglas con los demás vehículos. Con muchas similitudes con «Road Warrior» o «Quarantine», «Twisted Metal» derrocha adicción y violencia automovilística a lo largo de sus seis fases controladas por password y ambientadas en otros tantos escenarios de la ciudad de Los Ángeles.

El juego consiste en persecuciones callejeras disparando contra todo que se mueva con nuestra ametralladora y recogiendo items que nos darán acceso a más de una decena de artilugios destructivos más.

Combina bien velocidad con arcade, con toques de espectacularidad puestos por los obstáculos y rampas que harán que nuestro vehículo vuele por los aires o choque espectacularmente. Todo está preparado para divertir y que la acción no se detenga ni un instante. Todo vale con tal de aniquilar al enemigo: no sólo dispararle, sino también entropecerle, chocar contra él o ponerle todo tipo de trampas. Como la lucha es todos contra todos, los demás corredores lucharán entre sí, además de contra nosotros; todo ello sin olvidar las trampas puestas por los organizadores de la carrera para hacerla más disputada y difícil. El juego cumple todas las pautas impuestas para otros arcades de realización y desarrollo similar. Tiene varias vistas exteriores y una desde el interior del vehículo; los impactos van haciendo mella en el mismo modificando su aspecto externo, además de restarle energía; las explosiones y los polígonos son moneda de cambio, renderizados y espectaculares, con los fallos de generación ya habituales.

El mando de la PSX se aprovecha al máximo con todos sus botones en máxima funcionalidad y con varias configuraciones que varían significativamente el gameplay. El control es adecuado, aunque por sus características intrínsecas, algunos vehículos se manejen mejor que otros –más rápidos o que tengan un control más preciso del movimiento–. Además, tiene modo dos jugadores con pantalla partida.

Ninguna pega puede ponerse a lo que se requiere de «Twisted Metal»: que enganche, entretenga y sea agradable de jugar, pues lo cumple. Se juega a gusto, contemplándose bien y oyéndose mejor, pero sin esperar una exquisitez excesiva. Otro arcade más para nuestra colección con el que echar una partida en cualquier momento.

C.S.G.



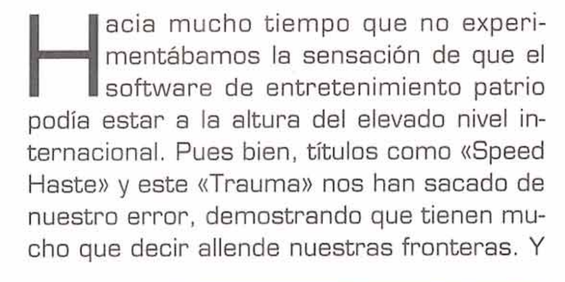


Trauma

Furia española



NORIAWORKS/ENIGMA
Disponible: **PC CD ROM**
ARCADE



Hacia mucho tiempo que no experimentábamos la sensación de que el software de entretenimiento patrio podía estar a la altura del elevado nivel internacional. Pues bien, títulos como «Speed Haste» y este «Trauma» nos han sacado de nuestro error, demostrando que tienen mucho que decir allende nuestras fronteras. Y











a buen seguro lo harán, puesto que estos dos programas van a ser distribuidos internacionalmente. Para que todo el mundo se entere de lo que es bueno.

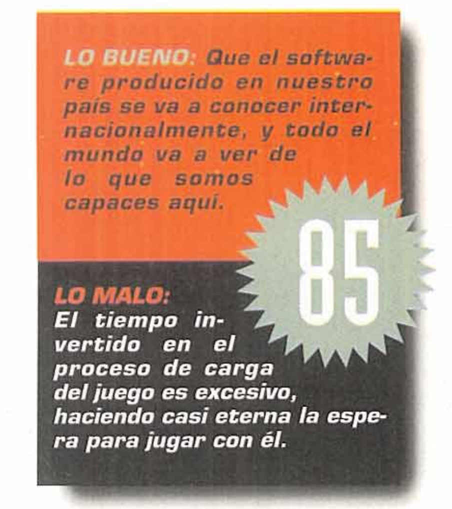
Y preveyéndose esta expansión, los programadores de «Trauma» han creado un arcade matamarcianos clásico destinado al consumo masivo. Fácil de jugar, con los textos en inglés y con todos los ingredientes que adornan un juego: intro súper larga, escenas cinemáticas 3D, menús en el más puro estilo «Wing Commander», y voces digitalizadas.

Pero no se trata tan sólo de una fachada bien remozada, pues «Trauma» ofrece todo lo que se espera de un juego de este tipo. Treinta misiones que se desarrollan en diez planetas distintos, más otras de entrenamiento previas, para ser realizadas con un variado rango de naves dotadas cada una de ellas de valores específicos. También podremos escoger el armamento que cargaremos en las mismas, y el piloto que llevará los mandos. El abanico de opciones no puede ser más amplio.

Están muy bien todos estos detalles que colocan a un simple arcade un buen disfraz de simulador, pero al final lo que realmente interesa es el momento decisivo. Nos referimos a cuando tenemos la nave en nuestras manos y nos congratulamos en decir que es plenamente satisfactorio. Tanto en las dos modalidades de juego, con avance horizontal o vertical, «Trauma» despliega ante nosotros toda la adicción que lleva implícito. Sus gráficos y sonidos son atractivos, el movimiento de la nave es excelente, y su control mejor, aunque podría haber sido algo más rápido. La dificultad tampoco es elevada, pero consigue despertar el frenesí que la caza arcade debe a todo jugador.

La variedad de naves, armamento y pilotos, la diferencia entre las misiones y la existencia de blancos selectivos da unas ligeras pinceladas de estrategia que contribuyen a hacer el juego más ameno. Pero lo que realmente aumenta la diversión, como es lógico, por otra parte, es el modo para dos jugadores en el que la adicción se multiplica por dos. La posibilidad de regular el nivel de detalle hace que el programa funcione incluso en un 386, lo que no deja de ser algo de agradecer. Y es que no le falta ni un sólo detalle a «Trauma» para encontrarse entre nuestros matamarcianos preferidos, con más motivo aún si tenemos agudizado nuestro orgullo patrio. Un buen comienzo.

C.S.G.



LO BUENO: *Que el software producido en nuestro país se va a conocer internacionalmente, y todo el mundo va a ver de lo que somos capaces aquí.*

85

LO MALO: ***El tiempo invertido en el proceso de carga del juego es excesivo, haciendo casi eterna la espera para jugar con él.***





¡¡Este mes
HOBBY CONSOLAS
te da un Regalo GIGANTE!!
Noticias
Preguntas
Salida
Consola Rota
Cobras por una colaboración en HOBBY 3.000 puntos
Primera de las dos entregas de «El Gran Juego de Hobby Consolas»
INCLUYE GRATIS:
• Tablero Gigante
• 26 fichas de consolas
• 160 billetes
TOY STORY (JUGUETES)
Pronto, en Mega Drive y Super Nintendo
¡Alucinante!

Warhammer

Humanos contra orcos



GAMES WORKSHOP/MINSCAPE
Disponible: PC, PC CD-ROM (WINDOWS 95)
En preparación: PLAYSTATION
ESTRATEGIA







Al fin, que dirán algunos, al ver su juego de estrategia preferido en versión computerizada. Y es que prácticamente «Warhammer» no necesita presentación, pues probablemente el juego de tablero más conocido, afamado y practicado de todos los de Games Workshop. Pero para quien no lo sepa diremos que este gran juego –tanto el de mesa como el de ordenador– recrea luchas



entre humanos, orcos, enanos y demás criaturas relacionadas, encuadrándolas en un ambiente medieval. Pues bien, ahora Mindscape nos evita tener que comprar las figuras, pintarlas, construirnos el campo de batalla, colocarlas en él y moverlas. Menos lo último, todo lo demás nos lo da en el CD de «Warhammer», cuya única necesidad imprescindible por nuestra parte es Windows 95.

Nos situamos en la región conocida como Old World en el mundo de Warhammer, para ponernos al frente de las tropas de Morgan Bernhardt. Puntualizaciones: el programa se juega en modo campaña constituida por más de cuarenta misiones que forman parte de la historia "Shadow of The Horned Rat", y nosotros siempre jugamos del lado humano. Nuestro ejército inicial se incrementará con nuevas unidades que iremos comprando con el dinero que recibiremos al acabar las misiones, en las que también adquiriremos experiencia y diversos objetos mágicos de gran utilidad.

Los tipos de unidades que controlaremos son más de 25, número que se dobla si tenemos en cuenta todas las presentes en el juego. Sus características y modos de actuación son variados, como exigen las necesidades estratégicas, destacando las unidades capaces de atacar a distancia y aquellas con capacidades mágicas.

Como si de una partida de «Warhammer» de tablero se tratase, el campo de batalla se ha realizado en 3D con todo lujo de detalles ambiente. Nos podremos desplazar por todo el mapa y ordenar movimientos de tropas con gran facilidad. El responsable es un entorno de manejo simple, potente y muy cómodo que dota a las partidas de la agilidad suficiente. Eso siempre que dispongáis de un Pentium como mínimo, pues en equipos inferiores es exasperantemente lento y la jugabilidad cae en picado.

No obstante, siempre podemos descender la resolución gráfica y eliminar detalle, pero ya no es lo mismo, pues el juego pierde mucho con el tema gráfico en el nivel mínimo.

No es comparable a jugar una partida en un tablero con tus amigos, pero proporciona la misma diversión. La ambientación lograda es agradable en todos los aspectos, con su buena música y sus pertinentes animaciones. Las primeras misiones son muy fáciles, pero poco a poco las batallas se hacen más grandes y requieren tácticas más específicas y estudiadas que las melés que dan tan buenos resultados al principio. Pero tampoco nos quedaremos sin neuronas discurriendo estrategias, pues el juego lo que busca sobre todo es la acción, el espíritu violento de las batallas, y muchos cadáveres orcos en el suelo.

C.S.G.



LO BUENO: ***Se deja jugar muy bien, y no da problemas al jugador; con la sencillez de una aventura, pero sin perder la estrategia.***

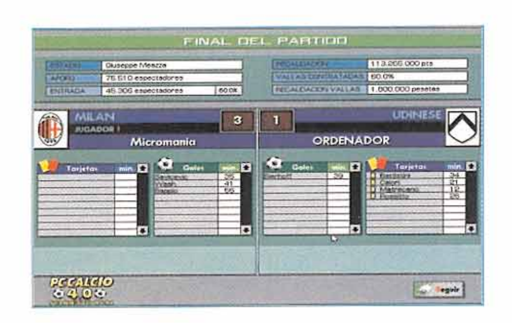
84

LO MALO: ***Que sólo funcione en Windows 95 y hayan descartado versiones Windows 3.1 o DOS, haciendo necesario un equipo potente. Además, ¿a alguien le habría gustado jugar también con los orcos?***

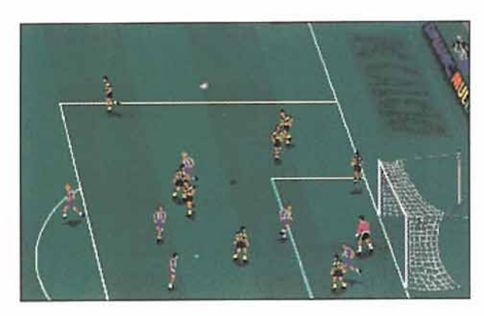
PC Calcio 4.0

El nombre es lo de menos

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR/ARCADE DEPORTIVO









LO BUENO: La visión genérica del deporte rey más allá de nuestras fronteras; en concreto, la de la poderosa liga italiana. Los comentarios de J. Maldonado. La versión disquete.

88

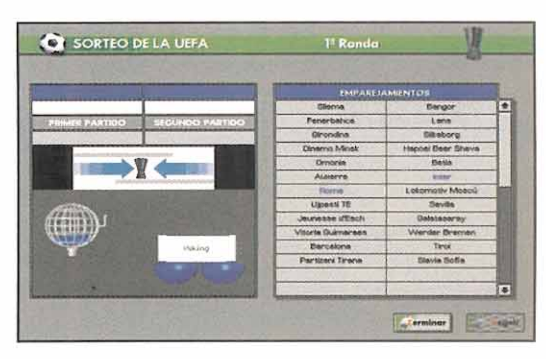
LO MALO: Que no se incluyan fotografías en las fichas de los jugadores, aunque posteriormente se sacarán actualizaciones con las mismas como ya ocurrió con «PC Fútbol».

Fútbol, balompié, soccer, calcio, el nombre es lo de menos, lo que realmente importa es el deporte en sí. Y eso lo saben muy bien en Dinamic Multimedia, que ahora nos ofrecen la última, por ahora, versión de su «PC Calcio», para acercarnos al impresionante espectáculo del fútbol italiano, considerado como uno de los más destacados a nivel mundial.

Y con «PC Calcio 4.0 Scudetto 95-96» lo haremos de la forma más exhaustiva posible, teniendo a nuestro alcance hasta el más mínimo detalle del fútbol transalpino. Y mucha parte de culpa en eso lo tendrá la base de datos que el juego incluye, realizada por Julio Maldonado "Maldini", probablemente una de las personas que más entiende de fútbol internacional en España, pues no en vano ha sido comentarista en la cadena Ser y en Canal+. Con estos avales tendremos total seguridad de la exactitud de los datos que «PC Calcio 4.0» incluye sobre los protagonistas del fútbol italiano: toda la información sobre 360 jugadores de la serie A –equivalente a nuestra Primera División–, más las fichas reducidas de 400 de la serie B. En el apartado de equipos podremos examinar el palmarés e incidencias de los equipos italianos más destacados en relación con su participación en competiciones europeas a lo largo de la historia. Como ya es habitual en estos programas de Dinamic, toda la información podrá ser ampliada con nuestras propias anotaciones, visionada, cotejada, imprimida o grabada en ficheros de texto, para tener cualquier dato siempre a mano.

El apartado informativo es uno de los puntos fuertes de este «PC Calcio», el otro lo constituye el meramente jugable, con la versión 4.0 del simulador de fútbol. En este aspecto reseñar que la Liga italiana se desarrolla de forma similar a la española, con las mismas reglas y competiciones asociadas similares, por lo que además podremos jugar Copa de Europa, Copa de la UEFA y Recopa de Europa. Esta competición la juega el ganador de la Copa de Italia, el equivalente a nuestra





Copa del Rey. También habrá partidos amistosos en los que podremos escoger para jugar a clubes de 40 países de Europa.

Los modos de juego son los que la serie «PC Fútbol» nos tiene acostumbrados: Arcade, Entrenador, Manager y la novedosa –a partir de la versión 4.0– Pro Manager, en la que partiremos de cero en un equipo modesto para llegar hasta donde nuestra habilidad nos lo permite. Por supuesto, en cada modalidad seguiremos teniendo control de nuestro club incluso en los mínimos detalles: alineaciones, tácticas, compra-venta de jugadores, decisiones económicas, etc.

Una vez en el terreno de juego se hacen patentes las evoluciones de la versión 4.0 respecto de sus hermanas pequeñas: el aumento en los frames que componen las animaciones de los jugadores, el aspecto gráfico remodelado y más detallado, un mejor control de los movimientos, y el mayor cuidado puesto en el nivel de juego de los equipos. Todo ello consigue un nivel de jugabilidad alto, que junto a las prestaciones informativas de la base de datos, configura el, por ahora, mejor fútbol informático desarrollado en nuestro país. Esperemos que sigan así por muchos años, superándose en cada versión.

C.S.G.



Viewpoint

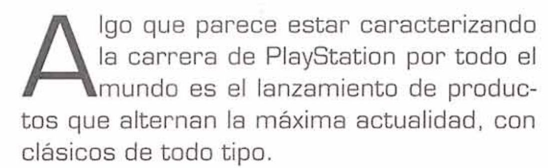


Sabor clásico





ELECTRONIC ARTS
Disponible: PLAYSTATION
ARCADE



Algo que parece estar caracterizando la carrera de PlayStation por todo el mundo es el lanzamiento de productos que alternan la máxima actualidad, con clásicos de todo tipo.

Nos hemos encontrado con joyas innovadoras al máximo como «Toh Shin Den» o «Tekken», tanto como viejos conocidos del estilo de «Starblade», o los más recientes «Road Rash» o «The Need for Speed». Originalidad y versiones, por igual, son recibidas por la máquina de Sony con la misma alegría y los brazos siempre abiertos.

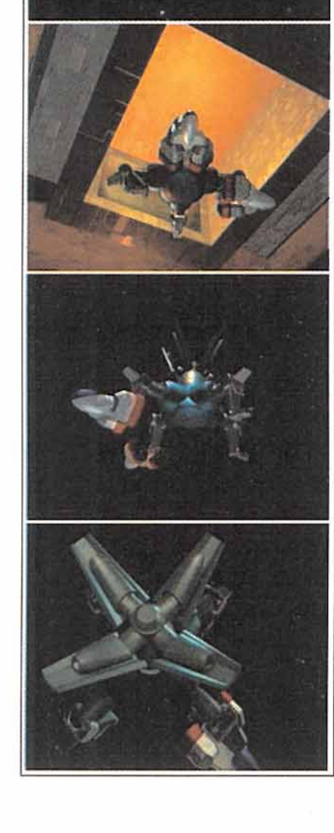
Y en el último grupo habría que situar al caso que ahora nos ocupa, «Viewpoint». Si bien los más puestos en el mundo de las consolas no tendrán ninguna dificultad para colocar este programa como todo un señor título aparecido, hace ya tres años, para Neo Geo, si no se hubiera tratado de una adaptación también se le habría relacionado con otros juegos. Sin ir más lejos, el clásico entre los clásicos, «Zaxxon», o el más cercano –también rememorador de épocas pasadas– «Motherbase» de 32X.







Pero procuremos olvidar cualquier referencia. Intentemos enfocar del modo más objetivo posible «Viewpoint». Así, ¿qué nos encontramos con este título? Pues nos topamos con un shoot'em up de lo más tradicional, que encierra todas las virtudes y defectos, o casi, del género. Definido por su perspectiva isométrica, como punto principal, «Viewpoint» está caracterizado por una simplicidad de concepto tan brutal, como casi su desarrollo: una ruta fija, con apenas variación en las posibles acciones; un scroll diagonal perfecto, múltiples –millones– de enemigos, incluyendo los "final bosses" tan queridos, armamento especial, fases a tutiplén y, claro está, un nivel de dificultad que raya en lo imposible. Las ayudas viene dadas en forma de códigos, de fase y subfase, y... nada más. Nada.





Técnicamente «Viewpoint» es perfecto en casi todo, y posee algunos efectos gráficos asombrosos, pero es más simple que el asa de un cubo. Adictivo, lo justo. Jugable, algo más, pese a ciertos defectos en la respuesta de los controles. Y, contemplado de forma global, se trata de un programa bueno, pero no espectacular. Entretenido, mas en absoluto sorprendente.

La pregunta es, ¿mediocre? Bien, quizá no llegue a tanto, pero puestos a hacer un shoot'em up, EA tiene la suficiente entidad y prestigio como para habernos ofrecido algo bastante más innovador.

F.D.L.



LO BUENO: *Lo que tienen todos los shoot'em ups, es decir, es perfecto para pasar un entretenido buen rato.*

78

LO MALO: *Que no da mucho más de sí. Su desarrollo es plano y con la variedad justa.*

15 años contigo...

Compartiendo tus hobbies favoritos

Gracias por confiar en nosotros

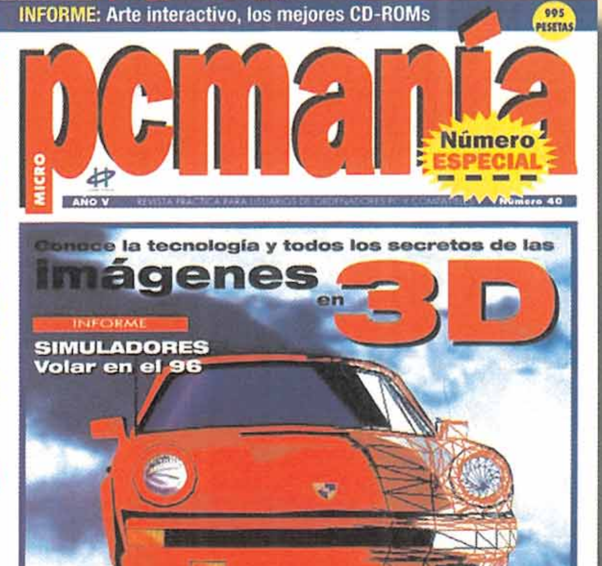
y permitirnos acompañarte

en tus momentos de ocio.

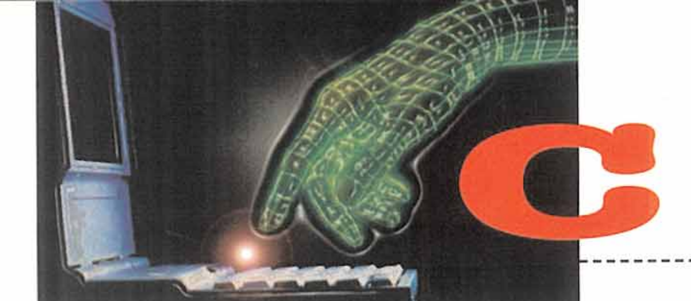
Esperamos que sigas a nuestro lado

muchos años más.









Código Secreto

DUKE NUKEM 3D (PC CD-ROM, VERSIÓN SHAREWARE)





Teclear, letra a letra en cualquier momento del juego, los siguientes códigos:
DNSTUFF. Todas las armas.
DNVIEW. Vista externa –igual que F7–.
DNCASHMAN. Al pulsar la barra espaciadora, caen billetes por todas partes.
DNITEMS. Todos los items.
DNRATE. Muestra el frame rate.
DNHYPER. Da una inyección de esteroides.
DNKROZ. God Mode activado.
DNCORNHOLIO. God Mode desactivado.
DNALLEN. Jetpack infinito.

FATAL RACING (PC CD-ROM)

Introducir los siguientes códigos como nombres:
• Para los coches:
SUICYCO
MAYTE
2X4B523P
TINKLE
LOVEBUN
• Para los nombres:
FORMULA 1 (nuevos coches).
DUEL (rivales asesinos).
TOPTUNES (modifica sonido y música).
CINEMA (pantalla ancha).
I WON (Secuencia de victoria).
CUP WON (hace de la siguiente carrera la última de la temporada).
ROLL EM (créditos).
REMOVE (quita los trucos).



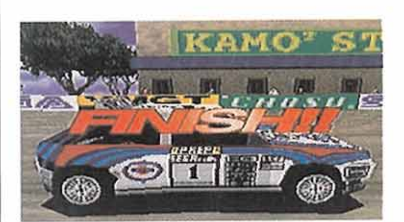
REBEL ASSAULT 2 (PC CD-ROM)

Para activar los códigos, pulsar ALT+V.
• Códigos para el Force Mode:
LETGO. Activa el Force Mode.
(MAS) +. Disminuye el daño.
(MENOS) -. Aumenta el daño.
ALT+E. Vida extra.
ALT+L. Vidas infinitas.
• Códigos para el Yoda Mode:
ISNOTRY. Activa el Yoda Mode (estando en el Force Mode).
ESC. Pasar nivel.
ALT+J+número nivel. Pasar al nivel marcado.
ALT+P. Autoplay.
ALT+M. Muestra todas las películas.

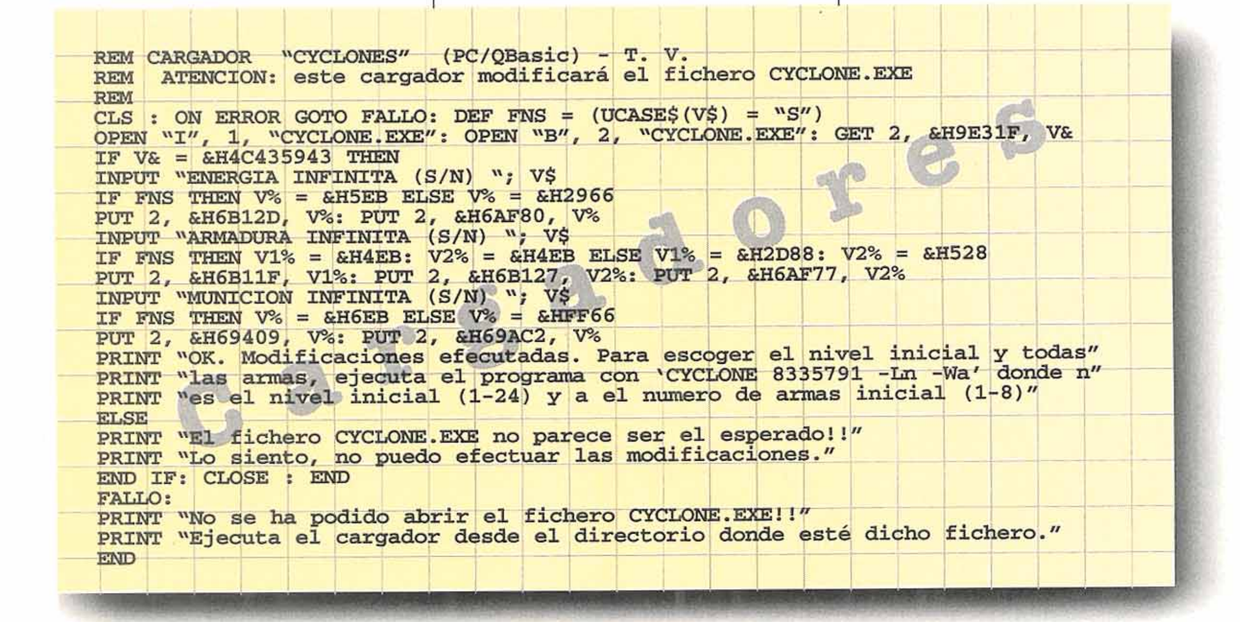


SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (SATURN)

Para acceder al cuarto circuito, Lake Side, hay que finalizar en modo championship los circuitos previos llegando, al menos, noveno (9) en el recorrido del desierto,



cuarto (4) en el del bosque y, por fin, primero (1) en el de la montaña.
Hyper Car Mode: Presionar X y C para elegir coche en la pantalla de selección.
Para correr con el Volkswagen escarabajo que hay oculto en el juego, presionar, en orden, A, B, C, A, C, X, Y, Z y luego Start.



```
REM CARGADOR  "CYCLONES"  (PC/QBasic) - T. V.
REM  ATENCION: este cargador modificará el fichero CYCLONE.EXE
REM
CLS : ON ERROR GOTO FALLO: DEF FNS = (UCASE$(V$) = "S")
OPEN "I", 1, "CYCLONE.EXE": OPEN "B", 2, "CYCLONE.EXE": GET 2, &H9E31F, V&
IF V& = &H4C435943 THEN
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) "; V$
IF FNS THEN V% = &H5EB ELSE V% = &H2966
PUT 2, &H6B12D, V%: PUT 2, &H6AF80, V%
INPUT "ARMADURA INFINITA (S/N) "; V$
IF FNS THEN V1% = &H4EB: V2% = &H4EB ELSE V1% = &H2D88: V2% = &H528
PUT 2, &H6B11F, V1%: PUT 2, &H6B127, V2%: PUT 2, &H6AF77, V2%
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) "; V$
IF FNS THEN V% = &H6EB ELSE V% = &HFF66
PUT 2, &H69409, V%: PUT 2, &H69AC2, V%
PRINT "OK. Modificaciones efecutadas. Para escoger el nivel inicial y todas"
PRINT "las armas, ejecuta el programa con 'CYCLONE 8335791 -Ln -Wa' donde n"
PRINT "es el nivel inicial (1-24) y a el numero de armas inicial (1-8)"
ELSE
PRINT "El fichero CYCLONE.EXE no parece ser el esperado!!"
PRINT "Lo siento, no puedo efectuar las modificaciones."
END IF: CLOSE : END
FALLO:
PRINT "No se ha podido abrir el fichero CYCLONE.EXE!!"
PRINT "Ejecuta el cargador desde el directorio donde esté dicho fichero."
END
```


NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

APACHE LONGBOW

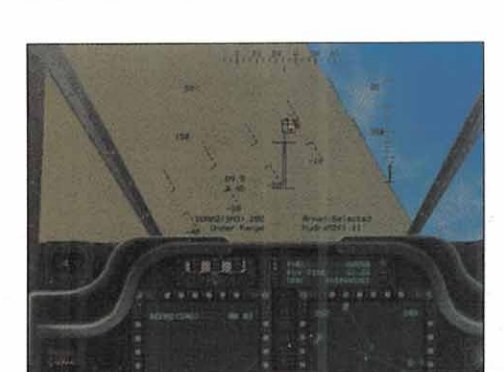
¡¡EL GUERRERO!!

DIGITAL INTEGRATION
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

CAE LA TARDE EN EL VALLE. UNA FILA DE VEHÍCULOS AVANZA TRABAJOSAMENTE EN DIRECCIÓN AL OESTE LEVANTANDO UNA COLUMNA DE POLVO A SU PASO. LLEVAN VARIOS DÍAS DE MARCHA Y ESTÁN ALGO CANSADOS, PERO SU DETERMINACIÓN ES INQUEBRANTABLE. QUIEREN CONQUISTAR NUEVAS TIERRAS SIN IMPORTARLES LOS PELIGROS QUE ESO SIGNIFIQUE, HAN DEJADO ATRÁS A SUS SERES QUERIDOS Y ALGUIEN LES HA DICHO QUE AL OTRO LADO DE LAS MONTAÑAS LES ESPERA UN FUTURO MEJOR, UN FUTURO DE GLORIA.

Hasta ahora todo ha sido un paseo. Están bien armados y con la moral alta y nadie les ha opuesto resistencia. Durante el día avanzan rápido y cantando. Durante la noche descansan tranquilos y sueñan con lo que harán en esas nuevas tierras...

Pero ahora están en territorio Apache y lo saben. Avanzan con más cautela y tratan de hacer menos ruido. Sus vigías examinan una y otra vez el perfil de las montañas por si algo cambiase indicando peligro. No ven nada. Está oscureciendo, los hombres de la caravana empiezan a pensar que ya ha pasado el peligro. A nadie le gusta pelear de noche y eso les hace respirar más tranquilos. Cuánto se equivocan... A los Apaches les encanta pelear de noche... El ataque llega de improviso y con desmesurada violencia. Los Apaches surgen de detrás de las colinas con vertiginosa rapidez. Atacan sin piedad. Los vehículos intentan adoptar una posición defensiva formando un círculo, mientras todos sus ocupantes preparan sus armas e intentan acertarle a las sombras que se deslizan por delante de ellos. Es inútil, en cuestión de segundos los Apaches se retiran sin haber tenido ninguna baja. Detrás de ellos quedan restos humeantes de los vehículos colonizadores, cadáveres con las ilusiones rotas y los sueños de conquista aplastados, nadie ha sobrevivido, nadie ha podido cruzar el territorio Apache... Seguro que estáis pensando que esta historia





TRUCOS Y CONSEJOS

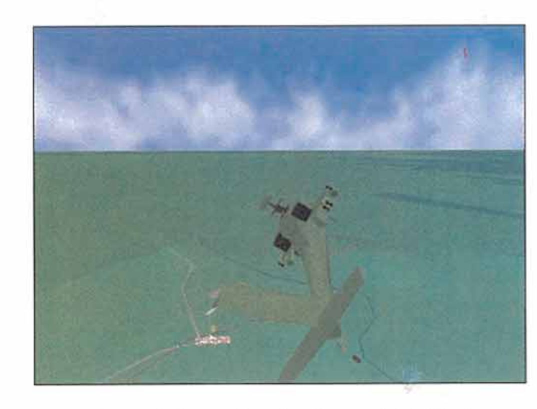
• Si estás jugando tú sólo, pilota el Apache desde la cabina del copiloto. Puedes hacer las mismas funciones, pero además dispones de una tercera pantalla de presentación de datos que te dará una imagen infrarroja del objetivo al que estés apuntando en ese momento. Esto es sumamente útil para no destruir a nuestros propios aliados.

• Los Misiles HELLFIRE-B guiados por radar son los más cómodos de usar porque son del tipo "dispara y olvida" y no te obligan a exponer el helicóptero mientras apuntas a un blanco. Pero tienen un punto débil. Si algún enemigo te alcanza en el radar y lo estropea, los HELLFIRE-B serán más inútiles que una mosquitera en un submarino y probablemente tengas que abortar la misión. Nuestra sugerencia es que montes siempre misiles de los dos tipos (Láser y Radar) y así si cualquier sistema de puntería falla, siempre dispondrás de 8 misiles que pueden seguir funcionando.

• Las misiones no acaban hasta que no has aterrizado a salvo en tu base o portaeronaves. Aunque oigas una voz durante el combate que diga "misión cumplida" eso sólo significa que has alcanzado el objetivo principal, pero no que hallas terminado bien la misión. Tu supervivencia cuenta mucho en el desarrollo de la campaña. Y ojo con destruir objetivos civiles o aliados. Se puede llegar sano y salvo a la base habiendo destruido el objetivo principal de la misión y encontrarnos con que todo ha sido un fracaso porque hemos eliminado accidentalmente algunos blancos civiles.

• Aterrizar en un base aérea normal no tiene ningún problema una vez que le coges el truco. Aterrizar en un barco en movimiento es otro cantar. Para posarte sin problemas en tu barco primero acércate a él por la popa y calcula a que velocidad se está alejando de ti. Ten siempre en mente que esa velocidad -normalmente unos 20 nudos- deberás añadirla a tu propia velocidad de aterrizaje por lo que si, normalmente, la velocidad óptima para aterrizar está en el entorno de los 5 o 10 nudos, deberás acercarte al barco a unos 25 o 30 nudos. Fija mentalmente un punto de aterrizaje en mitad de la cubierta más adelante, así si pierdes demasiada velocidad en el último momento de tocar la cubierta el barco te "adelantará" suavemente y te acabarás posando en la popa.

Si ves que no consigues aterrizar en el barco, no te obceques. Es mucho mejor que te lo tomes con calma y lo intentes tantas veces como puedas. Si estás corto de combustible y no quieres seguir intentándolo, vuela hacia tierra e intenta aterrizar en alguna zona ocupada por tus aliados. Así podrás mantener la buena puntuación de tu misión. Ojo, si aterrizas en zona enemiga, serás capturado y se acabó lo que se daba.



ocurrió en Arizona hacia el año 1.850 durante la conquista del Oeste Americano. Lo habéis visto miles de veces en las películas de John Wayne y de Gary Cooper...

¡Pues No! Estáis equivocados, muy equivocados. Esto ocurrió en Kuwait en el año 1.991, la caravana la formaban un destacamento de transportes de tropa blindados iraquíes escoltados por unidades antiaéreas móviles y los Apaches son los helicópteros de combate McDonell Douglas AH64-A, también conocidos como "Apache".

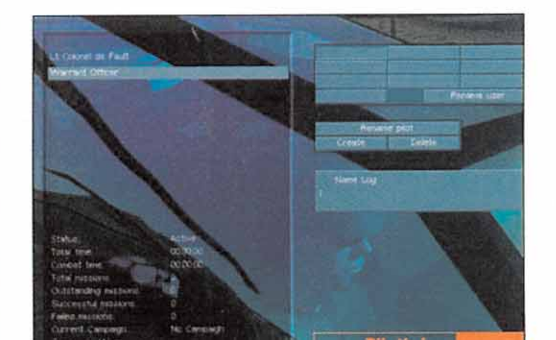
Nunca el ejército americano ha bautizado un sistema de armas con más acierto.

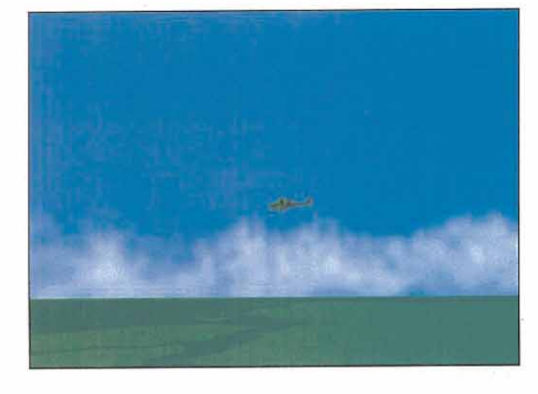
EL "Apache" es indómito, rabioso, agresivo y letal. Al igual que sus ilustres antecesores humanos, es capaz de enfrentarse él solo a varios enemigos simultáneamente y le sobra valor y fuerza para vencerlos. Se mueve con sigilo y se siente muy cómodo peleando en la más absoluta oscuridad o con las peores condiciones atmosféricas.

Es un guerrero, ha sido concebido como tal y sólo sirve para guerrear. Y cuando lucha..., es el mejor.

EL HELICÓPTERO, NOSOTROS Y..., MUCHA, MUCHA CAÑA...

Aunque vuela, aunque ataca desde el aire, las divisiones de helicópteros Apache del ejército de USA son consideradas como cuerpo de caballería, pues su comportamiento en combate entra más en esta dinámica de batalla, que en una batalla aérea. Su capacidad devastadora de unidades acorazadas, de infantería, de unidades motorizadas, transportes, etc., hace del Apache un auténtico guerrero de caballería como lo eran los de antaño, sin escrúpulos, sin miramientos, totalmente efectivos, y sobre todo, muy temidos por el enemigo. Toda esta



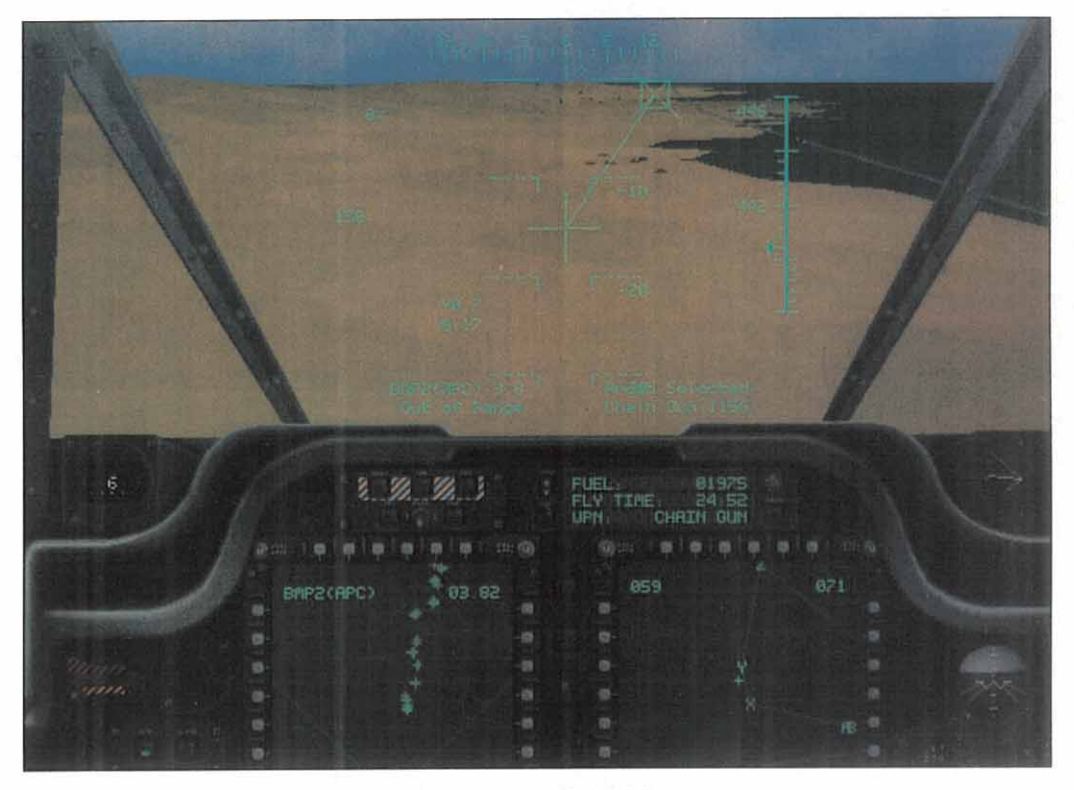


garra tan característica de la caballería está presente en el Apache, con el aliciente de que no necesita desplazarse por el suelo; sencillamente lo hace desde el cielo.

Esta visión de la capacidad de combate del Apache, está fielmente reproducida en el juego «Apache Longbow»; volar con este simulador es como pertenecer al Séptimo de Caballería, y llevar hasta el final eso de "morir con las botas puestas". Las misiones son el más puro estilo de ataque a suelo, de limpieza del enemigo, para poner orden y dejar bien claro quien es el que manda aquí, aunque por supuesto con el añadido de que si algo nos molesta desde más arriba, poder responder con contundencia. La fidelidad y el realismo de vuelo que presenta este simulador, hace que por el momento sea lo mejor del mercado con clara diferencia sobre sus antedecesores –«Gunship 2000», «KA-50 Hokum»...–, y seguramente lo sea por mucho tiempo. Este juego entra en de lleno en ofrecer la mejor calidad gráfica y sonora, acompañadas ambas por una trepidante acción donde nunca estamos solos y todo se desarrolla con un ritmo frenético.

LOS CONTROLES

Las diferencias en el pilotaje entre un helicóptero y un avión son bastante evidentes.

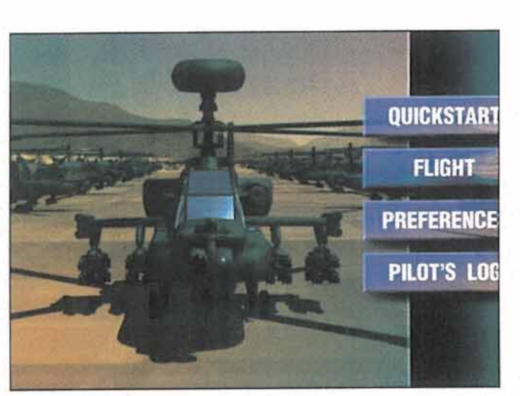


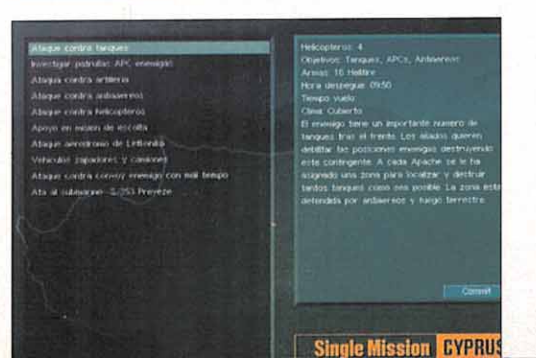
Estas diferencias se verán reflejadas en el manejo de los periféricos de vuelo –joystick, thhrotle, pedales timón–, y seguramente al principio nos será un poco difícil acostumbrarnos. «Apache Longbow» acepta todos los periféricos de vuelo que actualmente hay en el mercado, y sus archivos de configuración los podemos conseguir de Gravis Phoenix, TM WCSII y TM FLCS.

En un helicóptero los principales mandos de control son el colectivo –arriba-abajo–, el cíclico –elevación-giro– y el rotor de cola –estabiliza el aparato contrarrestando el efecto giroscópico del rotor principal–. No existe un mando "throtle" –acelerador– como el clásico de los aviones. De todas formas, nosotros podremos manejar este periférico..., si disponemos de él, lógicamente, y nos facilitará la tarea del pilotaje en gran medida.

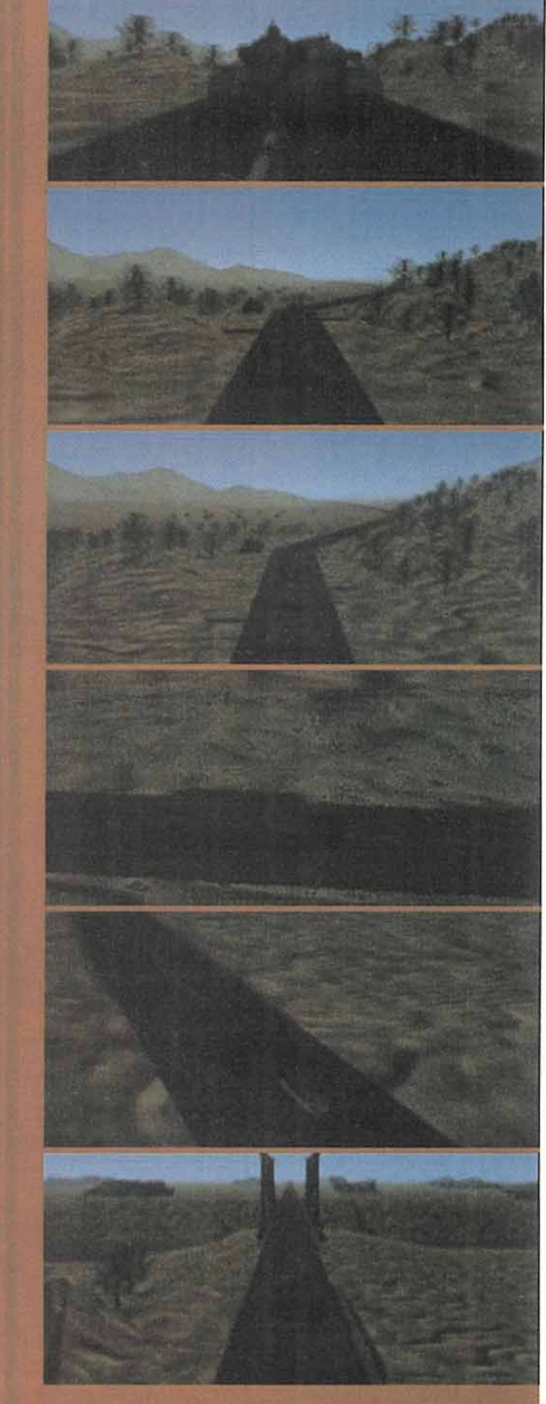
Sólo deberemos tener en cuenta que para un helicóptero su funcionamiento será el contrario que el de un avión. Así pues, deberemos empujar el throtle WCS para descender –en un avión esto es acelerar–, o bien tirar de el para ascender –en un avión esto es decelerar–. El joystick hará las funciones de dirigir el avión de izquierda a derecha, pero en el caso de empujar o tirar de él, entonces aceleraremos o frenaremos respectivamente. Puede parecer un poco lioso al principio, pero si al volar pensamos en estos cambios con la lógica que tienen, será muy fácil, y no habrá problemas. Eso sí, siempre hay que tener claro que lo que estamos volando es un helicóptero, y no un avión.¿Está claro?

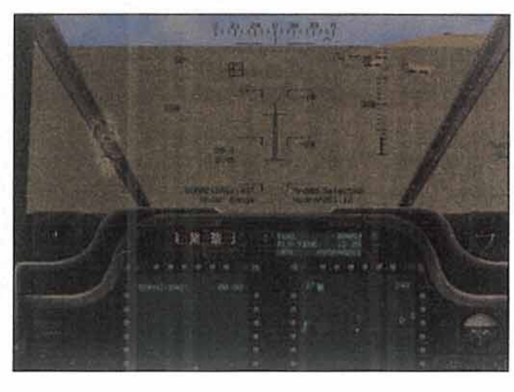
Además de los controles de pilotaje, podremos "controlar" también las opciones de

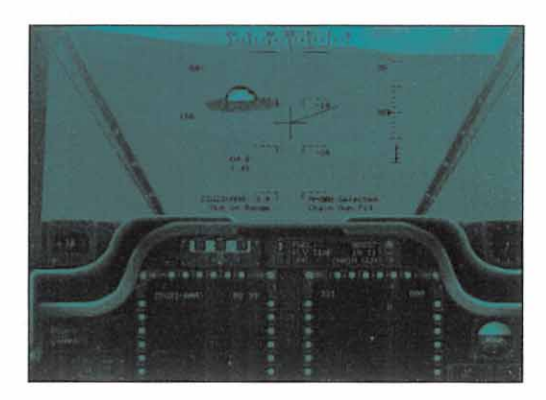












software, con el patrón clásico de un simulador de vuelo de combate aéreo. Tendremos que elegir entre numerosas misiones simples, entre tres escenarios diferentes, y finalmente entre tres campañas completas. Las misiones sencillas son diez diferentes por cada escenario. Pero lo de las misiones simples es algo imprescindible en un simulador hoy en día, y lo que realmente le da calidad a un juego de este tipo son los modos de campaña, donde la simulación entra también en el campo de las tácticas, y no sólo se remite al combate aéreo.

Además, el planificador de misiones te permite modificar las misiones, aunque muy levemente, sólo podremos cambiar de sitio los puntos de destino, pero no sus dotaciones ni los objetivos, así como tampoco podremos cambiar el número de compañeros que nos acompañan. El armamento también es susceptible de ser modificado, aunque tampoco en su totalidad. Esta circunstancia es aceptada por muchos aficionados que opinan que como en las situaciones reales el piloto no tiene mucha voz ni voto, el programa refleja ese detalle. Evidentemente, hablamos de los puristas, y no es que no tengan razón, sólamente es que nosotros nos sentimos un poco coartados porque es más divertido poder manipular más estas condiciones a nuestro gusto, y al fin al cabo un juego es para divertirse... ¿o no?

LA SIMULACIÓN: ¡¡¡FRENÉTICO!!!

El «Apache Longbow» es pura marcha, todo nervio, y altas dosis de adrenalina.

Recomendamos jugarlo acompañado de música heavy a todo volumen, es una pasada... Podremos elegir estar en la posición del piloto, o en la de cañonero. Desde ambas se puede pilotar el helicóptero, aunque si estamos como cañonero no dispondremos del modo de piloto automático. Todos los sistemas posibles para los pilotos de verdad están representados, aunque algunos de ellos son útiles cuando juguemos conectados en red con algún colega.

El sistema de armas contempla la utilización de misiles Hellfire, tanto dirigidos por radar como por láser, los cohetes Hydra, los misiles Stinger A2A, y por supuesto el mortífero y efectivo cañón rotativo. Todos estos sistemas están acompañados de un excelente radar con una gran capacidad para





seleccionar blancos basándose en su nivel de peligrosidad –le atizaremos siempre primero a aquel objetivo que suponga mayor peligro para nuestra integridad física–.

Pero lo realmente destacable de «Apache Longbow» es el ambiente recreado durante la batalla. Mientras mantengamos el rumbo a nuestros puntos de destino, la batalla ya se está librando a nuestro alrededor, tanto en el suelo como en el cielo. Los Migs y los Hinds enemigos están patrullando sobre sus baterías de misiles SAM, mientras aviones aliados como F-16, F-18, etc., están cumpliendo sus respectivas misiones. Es decir, que no estamos ahí solitos, ni tampoco somos el centro de atracción de todo el campo de batalla; somos sencillamente uno más entre todo este mogollón, con una misión muy clara y los demás con la suya. Juntos, pero no revueltos.

Este ambientazo que se crea –muy parecido a la batalla inicial de la película «Apocalipsys Now»– es el que hace que el juego tenga ritmo, y haga que sea muy adictivo. Además, los sonidos son de una calidad extrema, en todo momento estamos escuchando las voces de nuestros compañeros que nos cuentan lo que van haciendo y a quien disparan para así estar al tanto de todo lo que ocurre en el campo de batalla. De esta forma se crea un gran ambiente hasta que llega un momento que de verdad parece que estamos en Kuwait pasando un calor de espanto, y zurrando la badana a los iraquíes.

El realismo de vuelo es muy bueno, con una gran suavidad en el pilotaje por la sencilla razón de que el programa contempla la reproducción del sistema de vuelo asistido por ordenador que el Apache tiene de verdad. El Apache fue diseñado para ser fácil de pilotar, y por lo tanto facilita mucho las cosas para crear una base de simulación por ordenador. Normalmente, en un helicóptero cualquier movimiento necesita ser compensado por otro para controlar el vuelo. Pues bien, el Apache dispone de un sistema computerizado que hace estas correcciones automáticamente de manera que además de ser fácil de pilotar, el vuelo y las maniobras se ejecutan con una pasmosa suavidad y limpieza. Ahora bien, si al leer esto pensáis que pilotar el Apache será pan comido, probar a aterrizar sobre la plataforma de un barco en movimiento, y veréis qué divertido...

La manera de ser efectivo en el combate con un Apache es volar bien bajo, muy, muy bajito. Si queréis probar a volar alto –unos 1000 pies de altura– os ahorraréis tener que aterrizar en todas las misiones, pues no acabaréis ni una sola sano. La altura ideal es aproximadamente aquella a la que cualquier arbusto, o pequeño cráter significa un obstáculo y por lo tanto un peligro de colisión. Ya sabemos que parece de locos, pero si aprendemos a volar así, duraremos mucho más tiempo en combate, pues los radares enemigos tendrán serias dificultades para detectarnos.

El otro aspecto del modo de vuelo a resaltar es la reproducción del sistema de radares que monta el Apache. Es tan fiel que hasta dispondremos de la posibilidad de llevar el radar que se monta sobre el rotor, y que nos permite cazar objetivos mientras permanecemos escondidos detrás de un árbol o una pequeña colina sin verlos físicamente, y por supuesto sin que ellos nos vean a nosotros, ni nos detecten. Para rematar la faena, el sistema de disparo con el cañón rotativo es alucinante, tal vez demasiado efectivo y potente para lo que es en realidad. Pero el efecto de apuntar hacia donde esta mirando el piloto esta muy logrado y además es simple de manejar. Para colmo, en las vistas externas se ve cómo el cañón se mueve y va seleccionando los objetivos.

Si además, a toda esta parafernalia, le añadimos que los gráficos son excelentes y muy detallados y con una maravillosa representación del terreno, por supuesto sobre SVGA, el resultado final es que «Apache Longbow» es el mejor simulador de helicópteros de combate que ha pasado por nuestras manos y que seguramente pasará tiempo hasta que alguien lo mejore. Todo lo explicado anteriormente hace de

EL CAMPO DE BATALLA ELECTRONICO



... Está bien, estamos de acuerdo..., «Apache Longbow» es sin duda alguna el mejor simulador de vuelo de helicóptero que ha existido hasta la fecha y todo eso...

Su modelo de vuelo es soberbio –algunos "especialistas" podrían decir que la maniobra de autorrotación no es muy exacta a la realidad, pero dudo que nadie pueda encontrar más pegas–. Los gráficos son extraordinariamente suaves y fluidos. Las campañas originales y variadas y se puede jugar en red varios jugadores.

¿Que más se puede pedir ?.

... Que dure mucho tiempo.

Es cierto. Muchos de vosotros ya estáis hartos de la frase "lo mejor que hemos visto hasta la fecha...". Y es que "la fecha" –hablando en términos informáticos– se pasa muy pronto. Apenas pasan unos meses y el juego que todo el mundo describía como lo más de lo más, es ahora lo menos de lo menos porque ya han salido varios rivales que le han machacado.

Los programadores de simuladores de combate aéreo son muy conscientes de que sus productos son los juegos más susceptibles de quedarse anticuados de todo el panorama de la informática lúdica, y no hacen más que romperse la cabeza tratando de averiguar cómo mantener su producto actualizado y al día, con lo cual las ventas producirán mucho más dinero.

Normalmente, un buen sistema de alargar la vida de un juego es dotarlo de posibilidad de conexión para varios jugadores. Los oponentes humanos son mucho más desafiantes que los contrincantes informáticos y hacen que nos apetezca jugar una y otra vez el mismo programa porque sí que están variando realmente las condiciones de juego, pero no es suficiente, y más tarde o más temprano acabamos por aburrirnos del programa.

Otro sistema es editar más y más discos con nuevos escenarios y misiones. Este es un buen sistema porque mantiene el interés del usuario despierto con nuevos retos y posiblemente con nuevos entornos gráficos dentro del mismo programa. Si a esto le añadimos la posibilidad de varios jugadores simultáneamente, la vida útil del juego se alarga considerablemente.

*Por último, los buenos programadores se están adentrando cada vez más en un nuevo concepto para los juegos de simulación. El **ELECTRONIC BATTLEFIELD** o **CAMPO DE BATALLA ELECTRÓNICO** para los hispanohablantes.*

Un Campo de Batalla electrónico es la suma de los anteriores conceptos –juego multiusuario y diversos escenarios nuevos– con una importantísima variación. Esta vez no todos pilotan el mismo aparato, ni están todos en el mismo bando...

*Imagináos que despegáis en vuestro Apache para una misión cualquiera. Desde arriba dos **F-16** os dan escolta y sabéis que probablemente os tendréis que enfrentar con los peligrosos helicópteros rusos **MI-25** "Hind".*

*Todo normal has ahora, ¿no? Pues bien, Imaginaos también que un amigo vuestro está jugando a un juego en el que él es piloto de un **F-16** que tiene que proteger a unos **APACHES** que van a realizar un ataque y otro amigo vuestro está jugando a ser el piloto de un Hind que tiene que interceptar a esos A\. ¡Y todos estáis jugando al mismo tiempo en el mismo juego!*

*Eso es un **CAMPO DE BATALLA ELECTRÓNICO**. Con este sistema la vida de un simulador de vuelo se alarga enormemente, porque no solo podemos volar en compañía de otros, sino que podemos realizar campañas enteras con y contra otros adversarios que manejan aparatos distintos. La idea no es nueva. Spectrum Holobyte la inventó con el «Falcon 3.0» y sus accesorios «MIG-29» y «F-18 Hornet», y os aseguro que hoy en día todavía mucha, muchísima gente sigue jugando a este juego que salió al mercado en 1.991.*

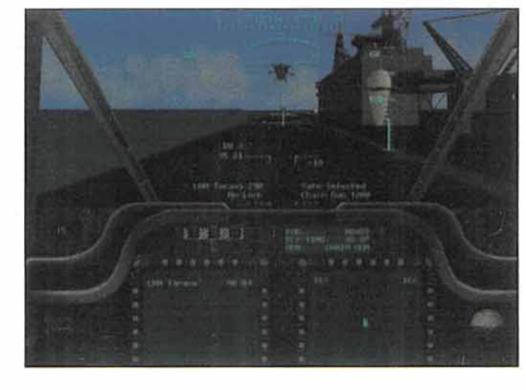
Sabemos que Digital Integration está pensando hacer lo mismo con el Apache y que durante 1.996 no sólo veremos la llegada de un disco con nuevos escenarios y campañas, sino que también verán la luz dos nuevos simuladores de combate. El primero se llamará «MIL MI-25 Hind» y nos pondrá a los mandos del temido helicóptero soviético de ataque "Hind" para enfrentarnos a los Apaches defendiendo los intereses de los gobiernos rusos, coreanos o cualquier otro en guerra con los Estados Unidos.

El segundo –ya para otoño del 96– se titulará «F-16 Falcon». Sobran las palabras...

*La idea es que cada uno de esos juegos funcione por su cuenta, y si queremos podamos interconectarlos entre ellos para crear nuestro propio **CAMPO DE BATALLA ELECTRÓNICO**.*

Señoras y señores... ¡¡¡la guerra está servida!!!

Se aceptan desafíos...



este simulador un programa soberbio, que puede incluso ser mejorado... Sí, sí... MEJORADO ¿a qué no parece posible? Si tenéis la posibilidad de jugar conectados en red con otros PCs, bien como wingmans, o tal vez en el mismo Apache como piloto y cañonero. ¡Sencillamente genial!

CONCLUSIÓN

«Apache Longbow» es un especie de nexo de unión entre lo mejor del famoso simulador «Tornado» –los terrenos y el campo de batalla–, y la adicción tipo arcade de «US Navy Fighters». Con un alto nivel de realismo, una gran calidad de gráficos, unos efectos de sonidos excelentes, pero como siempre, como en casi todos los simuladores con la lamentable falta de un buen campo de batalla electrónico como el que tiene el maduro «Falcon 3.0». Esperemos que en un futuro no muy lejano algún equipo de programadores añada a tanta calidad y tanto realismo la guinda del pastel –el campo de batalla electrónico– y a buen seguro tendremos un simulador de vuelo de combate tan completo que no hará falta que se creen más..., aunque sabemos que eso nunca ocurrirá, gracias a Dios.

G. "SHARKY" C.
A. "MAD MAX" C.

LO BUENO: El mejor modelo de vuelo de helicóptero probado hasta la fecha. Transmite una total sensación de "estar ahí" gracias a sus escenarios plagados de objetos que se mueven, nos atacan, nos ayudan, etc. Podemos volar en modo "Piloto - Copiloto" o varios PCs en red.

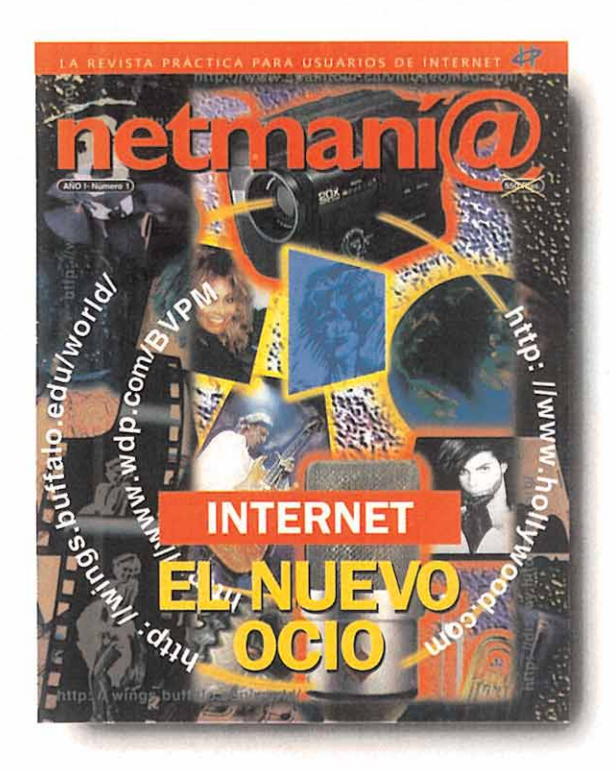
92

LO MALO: No tiene editor de misiones y las tres Campañas que nos ofrece se acaban demasiado pronto. Habrá que esperar que saquen un disco con nuevas campañas. Algunas armas son un poco "irreales" –destruyen más de lo que pueden hacer–.

Este mes Pcmanía te presenta
un número muy ESPECIAL



Más de 160 páginas con toda la actualidad del mundo informático



La nueva revista con todo lo que necesita saber sobre Internet

PCMANÍA + NETMANÍA + 3-CDROM



Una aplicación multimedia sobre la X edición de los premios Goya.



Microsoft CD-Games, la presentación de la tecnología DirectX™ para Windows 95.



Las mejores demos y utilidades para PC.

Ya a la venta en su kiosco por sólo 1.295 ptas.

15 años HOBBY PRESS

REBEL ASSAULT 2

EL IMPERIO AL DESCUBIERTO

EL AUTÉNTICO PODER DE LA FUERZA RADICA EN LA CAPACIDAD DE CONSERVAR ESE SUTIL EQUILIBRIO QUE DOMINA EL UNIVERSO Y QUE CREA SU ARMONÍA. ESA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL, ETERNA, CUYA MÍNIMA ALTERACIÓN SUPONDRÍA EL PRINCIPIO DEL CAOS EN TODO EL COSMOS.

HASTA AHORA, ESE EQUILIBRIO HA LOGRADO MANTENERSE, PERO EL IMPERIO PRETENDE INCLINAR LA BALANZA A SU FAVOR. LA BÚSQUEDA DEL ARMA DEFINITIVA ESTÁ LLEGANDO A SU FIN, Y LA ALIANZA REBELDE NO TIENE NINGÚN FUTURO SI NO SE ACTÚA CON PRONTITUD. PERO, ¿CUÁL SERÁ LA CLAVE PARA DESVELAR LOS PLANES OCULTOS DEL IMPERIO? LA CUESTIÓN NO ES ESA, YA QUE LAS CLAVES SON MUCHAS.

FASE 1
EL TRIÁNGULO DE DREIGHTON

El Triángulo de Dreighton sería algo similar, en el espacio, a lo que en la Tierra representa el Triángulo de las Bermudas. Multitud de naves rebeldes han desaparecido en esa zona, aparentemente tranquila, sin dejar rastro.

En una inspección de rescate de una corbeta corellian que fue atacada en Dreighton, dos B Wing se ven inmersos en un combate contra unos cazas TIE salidos de la nada.

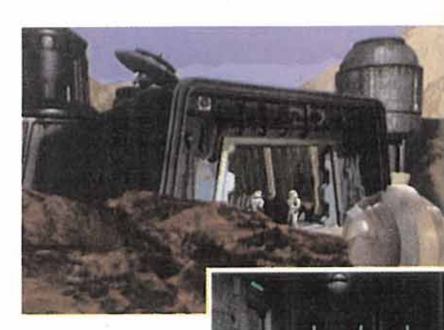
Continuas oleadas de naves imperiales se lanzan contra nosotros sin que podamos hacer más que intentar eliminarlas de manera indiscriminada. Esta primera fase es casi un entrenamiento para posteriores niveles en los que tendremos que demostrar una puntería mucho más fina. Lo único que exige es algo de reflejos.

Dificultad: Baja

FASE 2
LA ESTRELLA CORELLIA

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: JABBA
- Novato: EWOKS
- Normal: BANTHA
- Experto: ANAKIN
- Usuario 1/2: WOOKIE

Los dos B Wing dejan atrás el Triángulo de Dreighton y se acercan a la atmósfera de un planeta del sector. Nuevamente, unos TIEs aparecidos como



por arte de magia estrechan el cerco, derribando a uno de los pilotos y lanzando al otro contra la superficie del astro. Rookie One descubre una base imperial asentada entre las arenas del desierto, de donde, con total seguridad, procedía una



señal de socorro interceptada justo antes del ataque de los cazas TIE.
A pie, nuestro personaje se introduce y recorre la base, eliminando a los distintos soldados de asalto que se cruzan en su camino. Al final, está la corbeta Corellian, y una de las claves para descifrar el misterio que encierra el nuevo proyecto del Imperio.
Esta fase exige algo más que puntería y reflejos. Muchas veces somos atacados desde dos, y hasta tres puntos diferentes, de manera simultánea. Es conveniente esconderse de vez en cuando para recuperarnos del daño que los disparos del enemigo nos hayan podido causar.

Dificultad: Media

FASE 3
TÚNELES MINEROS

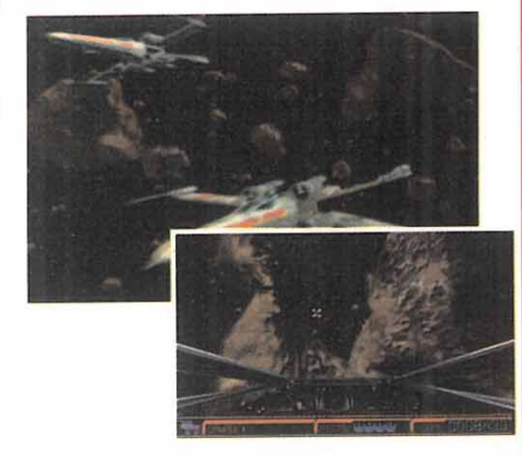
CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: ENDOR
- Novato: CHEWIE
- Normal: KATANA
- Experto: KENOBI
- Usuario 1/2: DROID

A bordo de la corbeta corellian, y cerradas todas las salidas al exterior, no queda más remedio que adentrarse en las entrañas del planeta, pilotando con suma destreza por estrechos y retorcidos túneles. La extrema maniobrabilidad de la nave hace necesario un pulso muy firme, ya que cualquier pequeño desvío de la trayectoria correcta hará que choquemos con las paredes, columnas o diversas construcciones de las minas, perdiendo buena parte de nuestra energía.
Al final, y antes de escapar, tendremos que abrir unas puertas electromagnéticas, destruyendo los sensores que las activan, amén de unas cuantas instalaciones enemigas subterráneas.

Dificultad: Alta

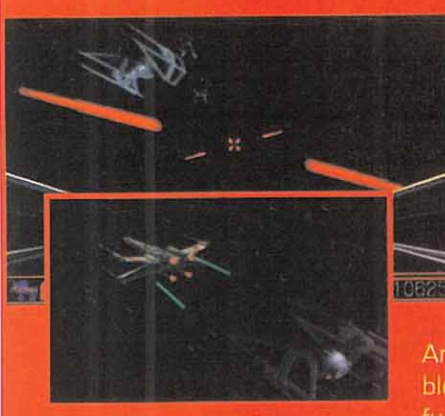
FASE 4
EL CAMPO DE ASTEROIDES

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: LACHTON
- Novato: DANKIN
- Normal: DENGAR
- Experto: FORTUNA
- Usuario 1/2: RODIAN



Tras huir en la corbeta y regresar al cuartel rebelde, Rookie One y todos los pilotos son informados del contenido de la caja negra de la nave rescatada. El Imperio planea una emboscada en Imdaar Alpha y descubren el desarrollo de una nueva arm totalmente desconocida. Comienza el camino hasta el complejo minero de Arah, siguiente pista para descubrir el gran secreto del Imperio.
Rookie One inicia el vuelo con un X Wing junto a dos compañeros, cuya primera "piedra en el camino" la supone un anchísimo cinturón de asteroides. Algo de habilidad y temple, pero tampoco en exceso, son suficientes para superar este nivel.

Dificultad: Baja



FASE 5
ATAQUE INTERCEPTOR

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: BORSK
- Novato: NOGHRI
- Normal: PELLAEON
- Experto: MODON
- Usuario 1/2: BPFASSH

A la salida del campo de asteroides los rebeldes se topa con unos interceptadores TIE, sin llegar a localizar satisfactoriamente su procedencia. Ante una hostilidad manifiesta, se impone una lucha abierta en la que lo único preciso para seguirson unos buenos reflejos.
Un pequeño truco consiste en lanzar ráfagas a los pequeños grupos de ataque –dos, tres naves– que suelen aparecer juntas de vez en cuando, en lugar de apuntar a una en concreto.

Dificultad: Baja

FASE 6
LA INSTALACIÓN MINERA

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: KROYIES
- Novato: CHAMMA
- Normal: ITHULL
- Experto: OMMIN
- Usuario 1/2: KSHYY

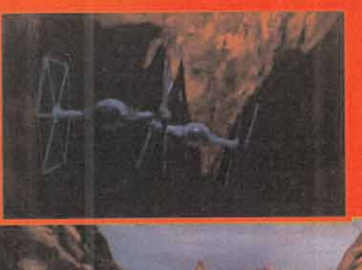
Continuando su camino, los X Wing detectan la planta imperial de proceso de minerales, de Arah. Alertados ante la posible alarma que pudieran dar a fuerzas imperiales superiores en número, y creyéndola como el lugar de origen de los TIEs atacantes, deciden un ataque por sorpresa entrando en su interior a





través de los canales del sistema de refrigeración.
Sin embargo, todo es una trampa. Las defensas interiores son numerosas y se hace necesario encontrar una puerta de acceso al reactor central, única posibilidad de destruir la planta. Pero este, también encierra alguna sorpresa.

Dificultad: Media



FASE 7
ENTRENAMIENTO TIE

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: AURIL
- Novato: BOGGA
- Normal: STENNESS

- Experto: REKKON
- Usuario 1/2: TORVE

La huida de la planta de minerales, tras su estallido, se ve interrumpida por un ataque imperial de varios cazas que, al llegar al cuartel rebelde, son identificados como V38 modificados. Se les ha implantado un sistema de ocultación que los hacen invisibles al radar, y fisicamente.
Se decide como siguiente e inevitable paso el acercamiento y posterior infiltración en la estación imperial de Imdaar Alpha, con el fin de robar una de esas naves y poder estudiar el portentoso sistema desarrollado por el Imperio. Pero, para intentarlo siquiera, los pilotos deben familiarizarse con los cazas imperiales. Comienza el entrenamiento a bordo de los TIE, en peligrosos desfiladeros. Eltruco es escoger como sistema de control el teclado, y únicamente manejar las teclas de izquierda y derecha. Así, se hará sencillísimo superar la fase.

Dificultad: Media

FASE 8
VUELO A IMDAAR

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: KAMPL
- Novato: INCOM
- Normal: MYRKR
- Experto: SHAZEEN
- Usuario 1/2: SLUISSI

Una vez completado el entrenamiento, Rookie One comienza el viaje hacia Imdaar en un Y Wing. Por supuesto, este no será en absoluto tranquilo, ya que al momento hace su aparición una flotilla de interceptadores imperiales. Nuevamente, puntería y algo más de reflejos –la velocidad a la que se desplaza el enemigo es bastante elevada– es lo único necesario.

Dificultad: Baja



FASE 9
EL CAMPO DE MINAS



CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: FERRIER
- Novato: KOTHLIS
- Normal: CHURBA
- Experto: KIIRIUM
- Usuario 1/2: PALANHI

Antes de llegar al planeta Imdaar, Rookie One debe atravesar un peligroso campo de asteroides que, para mayor dificultad, el imperio ha sembrado de minas, cañones y pantallas electromagnéticas.
La habilidad para esquivar las rocas se debe ver acompañada por unos excelentes reflejos y puntería, aunque existe un pequeño truco para las pantallas de protección. Su estructura, de cuatro por cuatro balizas, deja en su centro un hueco perfecto para pasar, con sólo eliminar las balizas que generan el campo del interior.

Dificultad: Media

FASE 10
AEROMOTOS

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: GALIA
- Novato: KRATH
- Normal: ARTOO
- Experto: GUNDARK
- Usuario 1/2: DROKKO

Tras aterrizar en los pantanos de Imdaar, Rookie One es recibido por Ru Murleen. Esta le comenta que se conoce que existe en órbita una estación imperial, cuya situación exacta se desconoce. La única posibilidad de descubrir su paradero es robar una lanzadera de carga de la base que el imperio tiene en la superficie del planeta, para acceder a las coordenadas exactas. Pero para llegar a la base hay que cruzar la zona pantanosa a bordo de las aeromotos.
Un complejo recorrido plagado de curvas cerradísimas, gran vegetación y algunos molestos animales nos esperan. Un pulso firme resulta imprescindible.

Dificultad: Alta

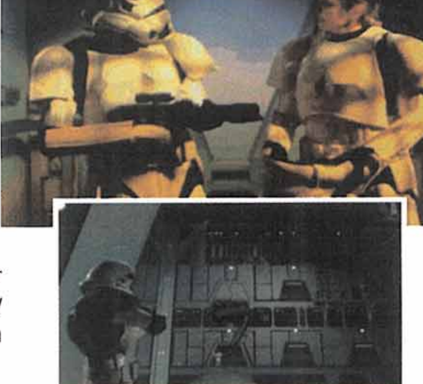




FASE 11
A BORDO DEL TERROR

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: DENARII
- Novato: SIOSK
- Normal: SATAL
- Experto: DIANOGA
- Usuario 1/2: NATTH

Ru Murleen y Rookie One descubren un inmenso destructor estelar que utilizaba el sistema de ocultación, y gracias a la lanzadera penetran en su interior sin ser descubiertos. Pero esa situación es efímera. Enseguida son localizados y acosados por diversos soldados de asalto. La huida les lleva a un camino sin salida, en el que su única posibilidad de escape es derribar un puente antes de que les aniquilen.
Una fase más que se realiza a pie, muy sencilla y en la que todo consiste en destruir los tres soportes que hay bajo el puente, una vez llegados a ese punto.

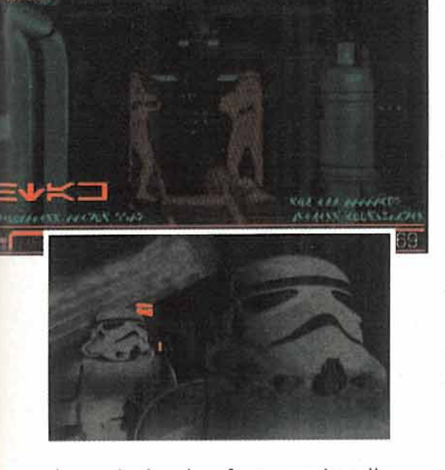


Dificultad: Baja

FASE 12
LA ALCANTARILLA

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: SADOW
- Novato: ADEGAN
- Normal: LOBUE
- Experto: ATUARRE
- Usuario 1/2: SABACC

Nuevamente perseguidos, los protagonistas se refugian en una vía de desagüe de la nave. Deberán hallar el camino hasta un ascensor que les conduzca de nuevo a una cubierta



despejada. La fortuna les llevará hasta cierto hangar donde robarán la anhelada nave del imperio.
Escasa dificultad en una fase al más puro estilo «Dark Forces», en la que sólo hay que preocuparse algo más de las sondas volantes que aparecen de vez en cuando.

Dificultad: Baja

FASE 13
ESCAPE DEL DESTRUCTOR ESTELAR

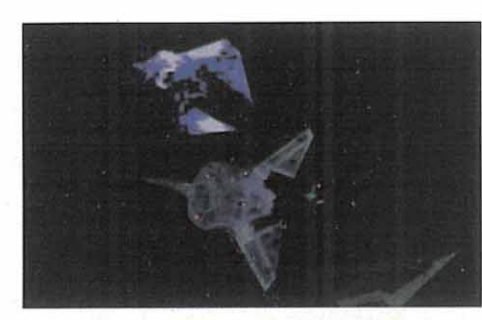
CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: ONDERON
- Novato: AMANOA
- Normal: DENEBA
- Experto: ESSADA
- Usuario 1/2: ANDUR

Todas las salidas se cierran al localizar la nave robada. Sólo es posible recorrer los casi infinitos pasillos del destructor esquivando los múltiples ataques de soldados y cañones, y evitando chocar contra las paredes y las naves de los hangares. Algunas pantallas protectoras también se nos interpondrán, abriéndolas al destruir todos sus sensores.
Finalmente, llegaremos al reactor central, que habremos de destruir.

Dificultad: Media-Alta

FASE 14
ATAQUE TIE

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: ALEEMA
- Novato: AMBRIA
- Normal: STURM

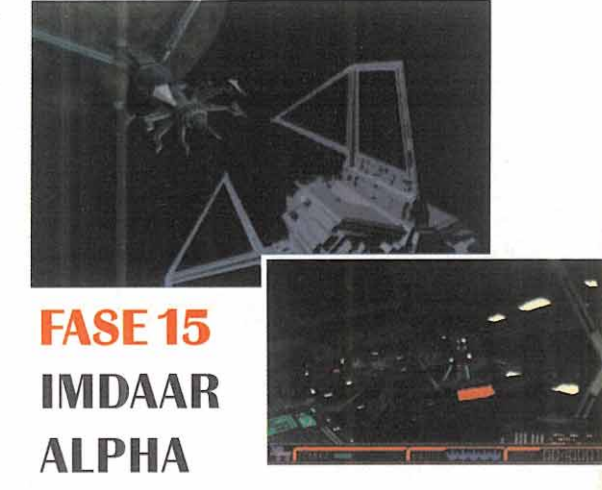




- Experto: PAPLOO
- Usuario 1/2: ARKANIA

Parecía que todo había acabado, pero decenas de interceptadores TIE salen de la oscuridad del espacio exterior y comienzan un ataque implacable. La gran dificultad es que de vez en cuando activan sus dispositivos de ocultación, quedando inmunes a cualquier respuesta unos breves instantes. Mientras tanto, el destructor estelar se va destruyendo poco a poco.
Con algo de puntería y sin desplazar excesivamente el cursor por la pantalla, la superación de esta fase no debería dar muchos problemas.

Dificultad: Media



FASE 15
IMDAAR ALPHA

CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: CATHAR
- Novato: SYLVAR
- Normal: CRADO
- Experto: NASHTAH
- Usuario 1/2: DIATH

Llega, por fin, el ataque final. El reactor central del destructor estalla por fin y pone al descubierto la terrible verdad. Una monstruosa base espacial donde se fabrican los TIEs fantasmas, por miles. Mientras, Vader, que había estado todo el tiempo allí, estalla ante lo que parece el final.
Al ver que muchos de los TIE de la base no se ven afectados por la destrucción de la nave de la que huyeron nuestros personajes, se impone un ataque al corazón de la estación, para aniquilar por fin la amenaza. Múltiples galerías y pasillos y un ataque tras otro hasta llegar al generador principal, que habrá que destruir con la nave robada.
Después, el camino al cuartel rebelde quedará libre. Todo habrá acabado, por fin.



Dificultad: Media-Alta

EPÍLOGO

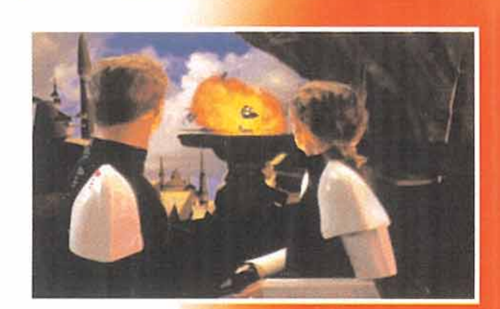
CLAVES DE ACCESO:
- Principiante: ??????
- Novato: ??????
- Normal: ??????
- Experto: ??????
- Usuario 1/2: ??????

Vader ha escapado. Nuestros protagonistas son recibidos como héroes y el Imperio ha sufrido un serio revés. Con un TIE fantasma en su poder, y los del Imperio destruidos, puede que esta vez sí consigan alguna ventaja sobre sus enemigos en un próximo enfrentamiento. O, ¿tal vez no...?









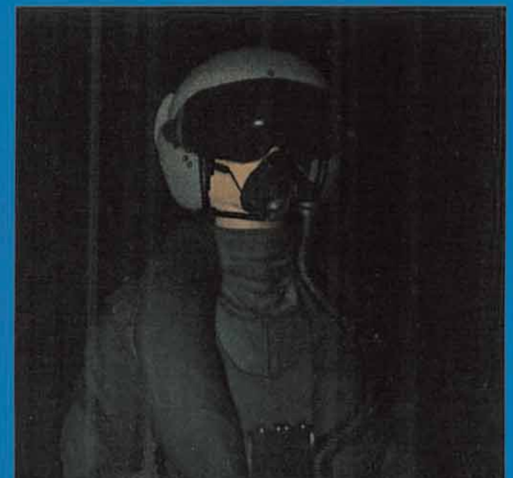
ESCUELA DE PILOTOS

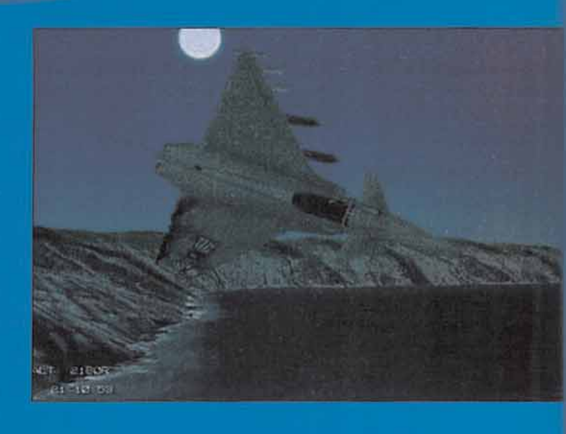
EL POR QUÉ, CÓMO Y CUÁNDO DEL EF2000 (I)

DE ESTE PROGRAMA YA HEMOS HABLADO LARGO Y TENDIDO EN DOS NÚMEROS ANTERIORES DE NUESTRA REVISTA; UN PRIMER ARTÍCULO FUE DE PRESENTACIÓN "PREVIEW", Y EL SEGUNDO FUE UN EXTENSO Y COMPLETO "A FONDO". EN AMBOS ARTÍCULOS QUEDÓ CLARO QUE ERA EL MEJOR JUEGO DE VOLAR HASTA AHORA NUNCA VISTO, EL SUPERSIMULADOR DE AVIONES DE COMBATE, CON UN REALISMO APABULLANTE. DESCRIBIMOS CON TODO LUJO DE DETALLES SUS MAGNÍFICAS CUALIDADES, LA MARAVILLA DE SUS GRÁFICOS, LA PERFECCIÓN DE SU SONIDO, Y DE CIENTOS DE COSAS MÁS QUE NO ES CUESTIÓN DE REPETIR.









Evidentemente, os preguntaréis por qué estamos aquí de nuevo hablando del simulador «EF2000», después de lo ya dicho... En fin... La respuesta es simple: este simulador de vuelo de combate es el mejor, ha arrasado en ventas en el mercado, seguramente este verano en Londres se realizará un campeonato de combate por conexiones en red sobre la base del «EF 2000», todas las revistas del mundillo de los juegos para PC han ensalzado sus cualidades de superjuego... Pero esto no es sólo la razón para que se sigan vertiendo ríos de tinta en este simulador, nosotros hemos encontrado una excusa mejor, una con un fin claro y de buena fe: ayudar al prójimo..., es decir, a vosotros, lectores de MICROMANÍA. ¿Cómo?... está claro.

El «EF2000» no es un jueguecito cualquiera, no es volar un avioncito y pegar tiros por el cielo a tonta y a locas... ¡¡NO!! el «EF 2000» es un simulador de vuelo que reproduce la realidad más absoluta del avión de combate más sofisticado del presente, y evidentemente todos sabemos que volar no es fácil, y menos en un caza supersónico y bajo condiciones hostiles. Pues bien, esta es la razón que nos ha impulsado ha escribir una serie de cuatro artículos –este es el primero– donde explicaremos con todo lujo de detalles por qué, cómo y cuándo realizar las maniobras de vuelo elementales, las más complejas, y cómo aprenderemos a volar correctamente en el EF2000, despegar, aterrizar, repostar en vuelo, usar su complejo sistema de radar, etc., etc.

Inicialmente os contaremos una pequeña introducción del avión EF2000, comentando un poco su historia. Un curso detallado y profundo de técnicas de vuelo para el combate aéreo, con un adiestramiento en los trucos y bases elementales para usar misiles aire-aire, como por ejemplo los AIM-9 Sidewinder, los AIM-132 Asraam o el cañón BK de 27 mm., compondrán la segunda pieza de esta serie. Una explicación concisa y precisa de cómo hacer del EF2000 una auténtica apisonadora de objetivos terrestres la podréis disfrutar en la tercera entrega de esta serie, con explicaciones de hasta las más complejas maniobras de ataque a suelo empleando bombas de caída libre, o bombas guiadas por láser, incluso el uso de sistemas de misiles guiados por infrarrojos, como los misiles AGM-65 Maverik. Para finalizar, el cuarto artículo compondrá una exhaustiva explicación de cómo usar el complejo modo de campaña del «EF2000», además de unas clases que os enseñarán cómo despegar, aterrizar y repostar en vuelo, y aunque esto lo dejemos para el final, no significa que sea lo mas fácil; al revés, es seguramente lo mas difícil del programa..., aunque no hay nada que no solucione el piloto automático; bueno..., ¡¡casi nada!!

Por último y antes de empezar a entrar en faena, la primera recomendación, y seguramente la más importante de todas: El manual del programa es un libro soberbio –quien sea el afortunado de tener la versión inglesa, se habrá percatado de que las tapas son ¡¡metálicas!!–; leedlo siempre que tengáis dudas, pues con toda seguridad os las resolverá. Además, es un libro grato de leer, casi obligado para los amantes de los simuladores de vuelo de combate.

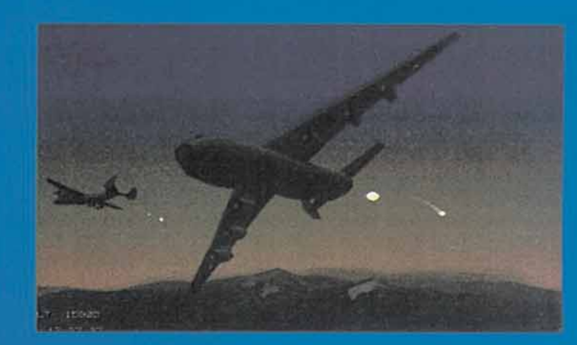
UN POCO DE HISTORIA

La idea del Eurofighter 2000 se concibió en el año 1.983, sobre la base de crear un avión que pudiese ser utilizado por países europeos como defensa hasta bien entrado el siglo XXI, y por supuesto un avión que superase con creces las capacidades bélicas de los cazas actuales. La colaboración inicial partió entre Gran Bretaña, Alemania, Francia, España e Italia, aunque posteriormente Francia se retirase del proyecto. En el año 1.988 comienza el desarrollo del proyecto EF2000, y a mediados de 1.991 se termina la parte experimental, después de 259 vuelos de prueba.

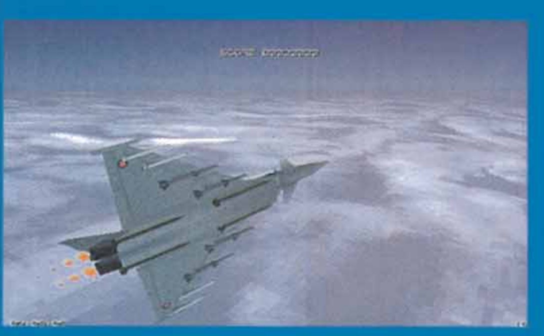
En 1.992 los cuatro países participantes en el proyecto se ponen de acuerdo para que la entrada operativa del avión fuese el año 2.000 –en España esperaremos más–.

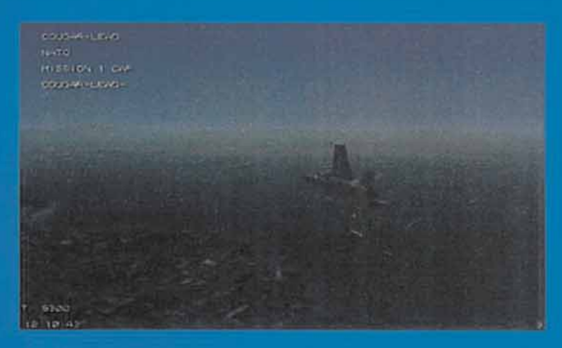
Evidentemente, algunos estaréis pensando qué sentido tiene este avión ahora que las cosas en Europa han cambiado drásticamente. El Pacto de Varsovia ya no existe, y el potente bloque de países del Este ya no son la potencia militar que eran antaño. Está claro que cuando se pensó en la idea del EF2000 entonces el Pacto de Varsovia si era una auténtica amenaza, y no debemos olvidar que esta amenaza puede seguir existiendo, pues gran parte del armamento que atesoraba la URSS se ha repartido entre sus herederos. Además, y como se ha podido demostrar, es casi imposible prever una guerra como se ha visto con los ejemplos de Malvinas y de la Guerra del Golfo, y recientemente en la antigua Yugoslavia. Aún más, en estas tres últimas guerras han participado armas de última generación, y si una cosa ha quedado clara es que la influencia del poder aéreo es fundamental para que las cosas funcionen bien. Por ello, los responsables creen que este avión es necesario para la defensa del espacio aéreo europeo, y después de la prestaciones dadas por el avión, es de suponer que lo va ha hacer muy bien, y durante mucho tiempo.

El EF2000 es un avión monoplaza, bimotor, de configuración alar "delta canard". Tiene 13 estaciones de reserva, tres de ellas flotantes, y un arma interna el lado de estribor. Los criterios aerodinámicos y de empuje vienen determinados por su gran capacidad de viraje a gran altura, por sus altos números Mach supersónicos, y por su excelente maniobrabilidad subsónica a nivel del mar. El EF2000 es un avión de excelentes prestaciones electrónicas con sistemas de radar muy sofisticados, y con un soberbio sistema de ayudas defensivas DASS –Defensive Aids Sub System–. Además, tiene unas buenas características de invisibilidad frente a los radares enemigos.

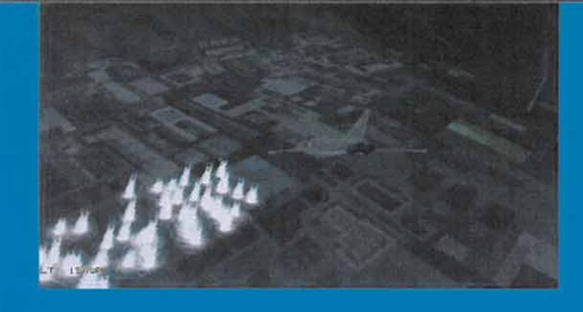
















El sistema de radar ECR 90 de arquitectura Doppler es una de las piezas fundamentales del EF2000, capaz de hacer el seguimiento de hasta seis blancos a la vez mientras rastrea la zona de vuelo. Además, el casco del piloto tiene incorporado el sistema de fijar blancos donde su vista se dirija para poder sacar el máximo rendimiento a los misiles de corto alcance –ASRAAM–.

El control de los subsistemas es totalmente automático y el piloto tan sólo intervendrá cuando sea absolutamente necesario. Además, el uso de la voz para controlar algunos sistemas que no son cruciales para la seguridad, tales como la localización de blancos, o solicitar el estado de combustible, armamento, o puntos de destino, reducen aún más la carga de trabajo del piloto.

En resumen, el EF2000 ha sido desarrollado pensando en el piloto, para permitirle que realice el mínimo esfuerzo y obtener el máximo rendimiento de toda la información que procesa y requiere el avión, y así conseguir que el piloto se centre en el conflicto, y sobre todo en volar..., y hacerlo bien, muy bien.

En definitiva, el EF2000 representa la tecnología aeronáutica del siglo XXI, y es de esperar que se convierta en la mejor opción de defensa aérea mundial en el futuro, eso sí, con permiso de las empresas americanas de construcción de aviones de combate.

MÁXIMO RENDIMIENTO EN VUESTROS PCS: ¿CÓMO?

El manejo del «EF2000» es bastante complejo teniendo en cuenta que casi todas las teclas del tablero sirven para algo, y además según se combinen con las teclas SHIFT, ALT o CONTROL varían su función. Es decir, que si sólo disponemos de un sencillo joystick, seguramente pasaremos más tiempo con la vista pegada al teclado, que mirando la pantalla, y esto en una situación de combate os aseguramos que significa estar derribados de inmediato. Evidentemente, la solución que os plantemos os obligará a rascaros los bolsillos, pero merece la pena, pues sacaréis todo el jugo no solo al «EF2000», sino a todos los simuladores de aviones de combate que hay actualmente en el mercado.

La solución que os proponemos es que compréis los sistemas de control de vuelo que fabrica la casa ThrustMaster. Tanto el joystick –ThrustMaster F-16–, que es una representación del mando de control del avión F-16, así como la palanca Throttle –mando de gases y manejo de radar–. Estos dos periféricos son de diseño ergonómico para las manos y están atiborrados de botoncitos de fácil acceso, que nosotros mismos podremos configurar con su software, en función de nuestros deseos. De esta manera con sólo dos manos podremos manejar el programa en sus conceptos más importantes sin quitar la mirada de la pantalla. Aún así, de vez en cuando hay que recurrir al teclado del PC, pero sólo para funciones que nos son básicas para el combate, como por ejemplo las vistas externas, comunicación con otros aviones, etc.

El uso de estos dos se hace un poco engorroso al principio, pero una vez coges el tranquillo, es como conducir, nunca se olvida.

La configuración más lógica es la siguiente: En el joystick –mano derecha– configuraremos todos los modos de selección de armas, tanto aire-aire, como aire-tierra, además del, evidentemente, disparo y el control del avión que vienen ya predeterminados. Además, el joystick tiene una pequeña seta en su parte superior que hace las veces de un mini-joystick que nos servirá para controlar las vistas internas desde la cabina del piloto. En el mando de gases –mano izquierda– tendremos el control de la potencia, activación de los postquemadores, y todo lo relacionado con el manejo del radar, el sistema DASS, los frenos, lanzamiento de "chaff" y "flare" –medidas anti-misiles–, etc.

Una vez configurados ambos periféricos, con sólo volar unas misiones nos acostumbraremos a ellos de inmediato. Además, su presencia en la mesa del ordenador dan un aspecto de ser un auténtico piloto experimentado..., los comentarios de la gente son de lo más variado...

Por último, decir que es mejor comprarlos en Estados Unidos vía catálogo que aquí en España, por la sencilla razón de que os costará la mitad de precio, aunque tendréis que esperar aproximadamente un mes para que os lleguen.

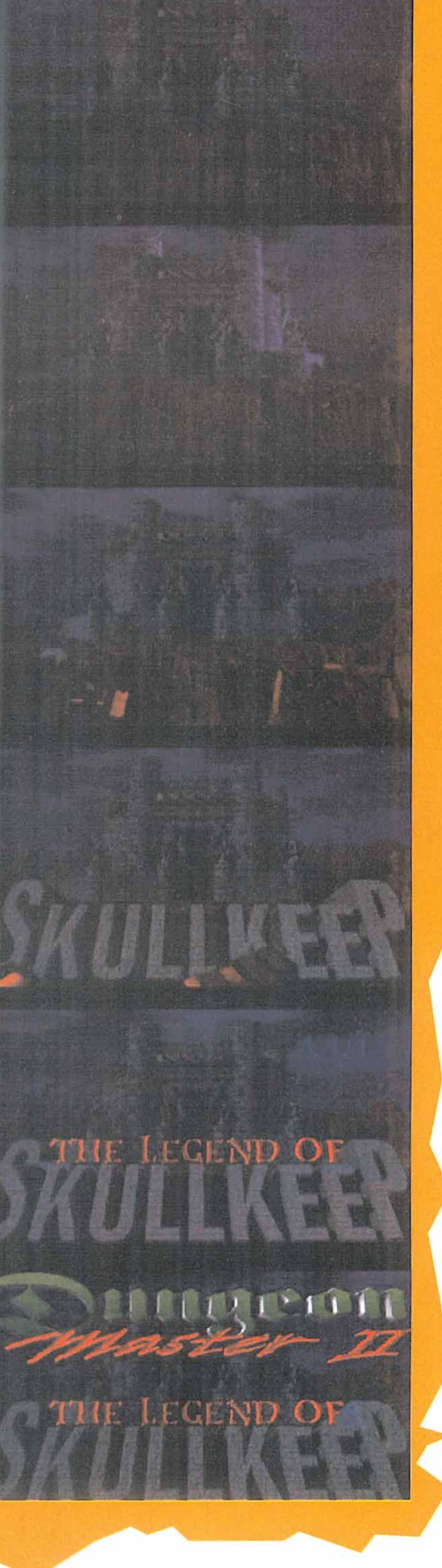
Dicho todo esto, os emplazamos para el siguiente mes donde os contaremos cómo derribar aviones enemigos, y que no nos derriben a nosotros. De todas formas, tenéis un mes por delante para practicar. ¡¡SUERTE!!... y feliz caza.

G. "SHARKY" C.



¿Te imaginas un CD-ROM, con más de 1.250 programas y utilidades para Pc, por sólo 595 Ptas.?





COMO SUELE ACONTECER EN SITUACIONES TAN ESPECIALES, YO, FERHERGÓN, PERSONALMENTE, ME VOY A ACERCAR A LAS PROXIMIDADES DE SKULL KEEP PARA VER CÓMO ESTÁ LA COSA Y ANIMAR A LOS AVENTUREROS A SUMERGIRSE EN SUS PELIGROS Y ENIGMAS. HOMBRE, TENED EN CUENTA QUE HAY QUE SALVAR EL MUNDO.
YA HACÍA TIEMPO QUE NO TENÍAMOS UNA DE ESTAS REUNIONES ESPECIALES, ¿VERDAD? PERO CUANDO LA OCASIÓN LO MERECE, AQUÍ ESTAMOS, AL PIE DEL CAÑÓN UNA VEZ MÁS. Y QUÉ OCASIÓN MÁS ESPECIAL QUE ADENTRARNOS EN LA SEGUNDA PARTE DE «DUNGEON MASTER» –POR CADA VEZ QUE PONGA CLÁSICO DELANTE OS DEJO QUE ME PEGUÉIS UNA COLLEJA–.

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Dugeon Mas

Así que, ahí estás tú, en un sotanillo rodeado por los cuerpos exánimes de quince potenciales compañeros. A parte de lo desagradable del entorno, tienes que decidir a quién vas a honrar, más bien a quién vas a dejar que se honre con tu compañía. Aunque a algunos tal vez les parezca un buen marrón todo este lío de la fortaleza del cráneo, con la tormeta arreciando y los misteriosos bichitos flotantes circulando por la zona.

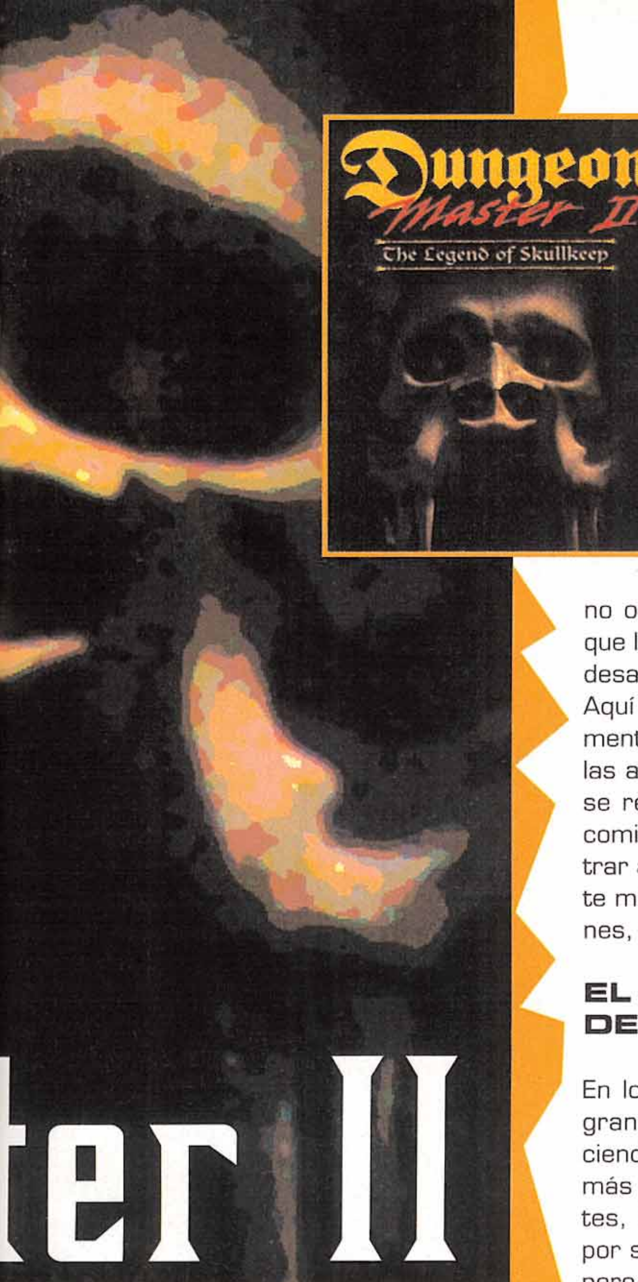
ELECCIÓN Y DESARROLLO DEL GRUPO

Para la elección, hay un consejo muy fácil que sólo alguien muy inconsciente no seguirá. Todos los miembros deben tener puntos de maná, para así poder realizar hechizos. Las demás características no importan, pero como no tengas en cuenta la citada, meterás la pata..., y encima te arrepentirás cuando cuando sea demasiado tarde.

Puestas así las cosas, y teniendo en cuenta lo que va a explicarse en el siguiente párrafo, lo más conveniente es escoger a los tres candidatos que tengan más puntos de vida de entre los disponibles.

Vamos ya con el párrafo prometido en el anterior. Uno de los rasgos fundamentales del desarrollo de «Dungeon Master II» es cómo se obtiene experiencia. Lo he explicado casi todas las veces que he hablado del juego, pero no estará de más hacerlo otra vez.

Como en la vida misma, cada vez que realizas una acción, es más probable que la hagas mejor la siguiente vez: obtienes experiencia en esa clase de trabajo. Esto ocurre en «Dungeon Master». Por tanto, practicando la clase de acción cuyo desempeño quieres que mejore el personaje le subirás de nivel. Así, si sacudes con armas subirá su nivel de luchador; si pegas



con las manos o el pie, o haces acciones de agilidad, subirá el nivel del ninja; si realizas hechizos de combate, subirá el de mago; y si los haces de curación, subirá el de clérigo. Observad que lo importante para poder realizar hechizos es tener puntos de maná. De ahí el primer requisito expresado en este apartado. Por otro lado, cada vez que se aumenta de nivel crecen los puntos de vida; por ello, es conveniente que tus personajes cojan experiencia en las cuatro facetas nombradas.

Como corolario inmediato, junto al hecho de que los puntos de maná se recuperan con el paso del tiempo, realiza hechizos cada vez que tengas a tope los citados puntos en uno de los personajes, aunque sean inútiles. Por lo menos practicarás. Si tienes frascos, suele ser bueno llenarlos con pócimas de curación para posterior uso.

Otro asunto es el de la comida y la bebida. Los héroes necesitarán periódicamente alimentarse. Por suerte, al estar al aire libre no ocurre como en la primera parte, en que la escasez de condumio podía hacer el desarrollo de la aventura bastante árduo. Aquí hay zonas en que crecen plantas alimenticias. Basta con que las encuentres y las arranques; cada cierto tiempo, corto, se reproducen, y puedes ir acumulando comida con facilidad. Cuando vayas a entrar al castillo sí te convendrá aprovisinarte más, pero mientras estés por los jardines, raro será que pases necesidad.

EL RECONOCIMIENTO DE SKULLKEEP

En los jardines de Skullkeep vas a pasar gran parte de tu aventura, e irás conociendo poco a poco a sus habitantes. Los más pacíficos de ellos son los comerciantes, cuyas tiendas suelen estar vigiladas por samurais. Negociar con ellos es fácil, pero raramente imprescindible: los objetos que venden los podréis encontrar en uno u otro momento del juego. Salvo uno, la cuerda, que sí os recomiendo compréis tan pronto encontréis a su proveedor.

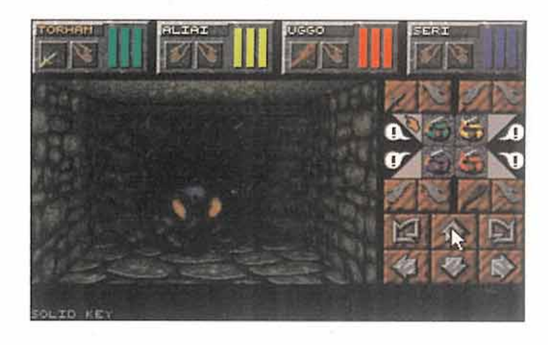
Como buenos comerciantes, su truco es que venden a un precio superior al de compra, como podréis comprobar en su lista de precios.

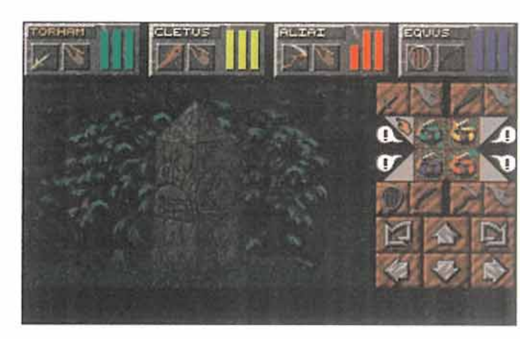
Los restantes seres que encontremos van a tener, normalmente, la intención de hacernos pupita. Muchos de ellos no sacuden a menos que se les provoque o te choques con ellos. Es el caso de los masivos rinocerontes del norte del jardín, poco divertidos como enemigos, aunque su muerte nos deparará buenas chuletas. También tienen su saborcillo los gusanos y los murciélagos.

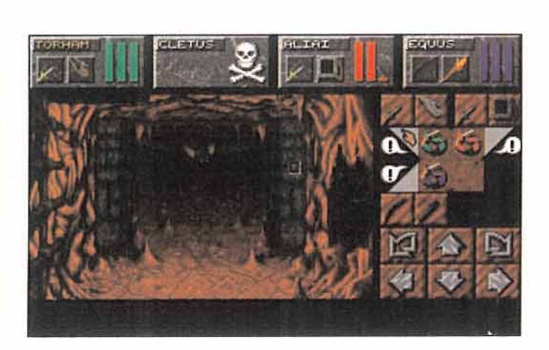
Los que son realmente incómodos son los enanos ladrones, que tienden a arrebatarte lo que llevas en las manos. O sea, las armas. Cuando menos te lo esperes, te has quedado en pelota picada, y siempre os daréis cuenta demasiado tarde. La mejor forma de tratarlos es mediante el calor, esto es, con una buena bola de fuego. Para recuperar vuestras propiedades deberéis encontrar su escondrijo: siempre tienen una esquina en cada zona en la que van dejando el producto de su latrocinio. También allí es donde es más probable que los encontréis.

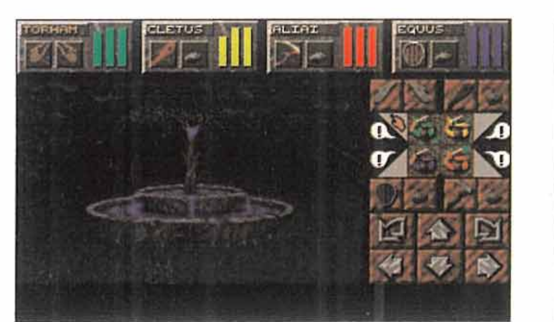
Unos seres ciertamente dañinos son los torbellinos. Cuando los haya en la zona que exploráis, moveos deprisa. Sus rayos son letales y ellos parecen inmunes a cualquier tipo de ataque.

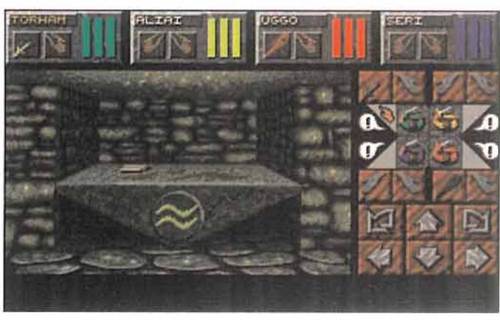
Por cierto, usar la división en zonas como protección. Se nota cuando pasáis de una zona a otra por la puerta que atravesáis. Lo bueno es que los bichos no pueden traspasarla, con lo que esto resulta una forma elemental de protección. Pero no os quedéis riendo en su cara, ya que sus disparos no tienen tal limitación.













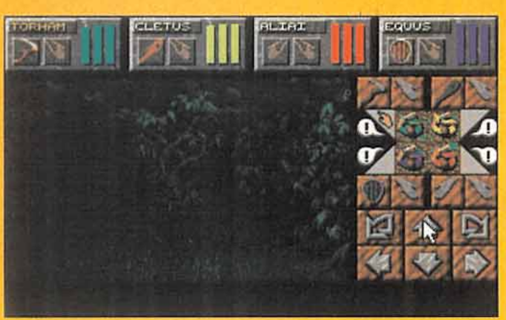




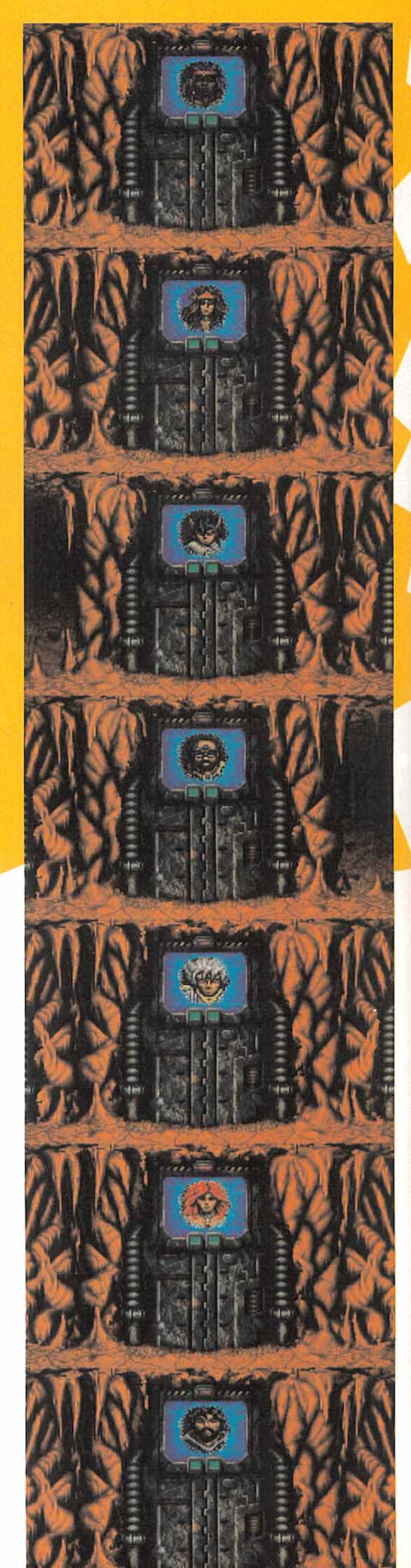












EL APRENDIZAJE DE HECHIZOS

Este es un punto muy interesante, dado que en ningún sitio se nos informa de ellos explícitamente. ¿Cómo llegar a conocerlos, pues? La única manera es mediante objetos encantados. Al usar uno de estos, que abundan más de lo esperado, una de las opciones será lanzar el hechizo en cuestión, y aparecerá con la forma de las runas que lo componen. Lo que has de hacer es anotar la secuencia y practicarla para ver cuáles son los efectos que tiene.

Como sabes, las relevantes son las tres últimas, dado que la primera es únicamente la fuerza del hechizo. No te cortes en comprar objetos en las tiendas y ver si están encantados para así extraer al papel tu sabiduría. Y si te quedas sin dinero siempre puedes recargar el juego de una partida anterior, y todos tan amigos.

Si sigues estos consejos, en poco tiempo te habrás hecho con un importante arsenal de magia. Y en particular, son muy interesantes los hechizos que sirven para invocar androides esclavos –minions–. Por cierto, a poco de comenzar, localizarás una bola azul con inscripciones rúnicas: ni puñetera idea de para qué sirve ese hechizo.

Por último, un consejo para los que vayan más avanzados: no despreciéis ningún tipo de mapa, y explorad los usos de todos ellos. Más tarde os vendrá bien conocer cómo funcionan.

Con esto, espero que no tengáis ningún problema para haceros con un grupo de aventureros potentillo, con una buena lista de hechizos y con las cuatro partes de la llave del Clan, que os dará acceso al interior de la fortaleza. Y entonces las cosas se pondrán realmente serias..., y Ferhergón volverá al rescate, no lo dudéis. Ah, y si todo falla, la reunión de los Maniacos tal vez os pueda echar una mano. Disfrutadlo.

Ferhergón



"LA VISIÓN"

Un extraño lugar

¡Ya estás listo! En tu cabeza llevas colocado el "casco-sensorial de inmersión"; en tu mano derecha empuñas el "controlador de navegación". Se acerca el momento. En tu monitor-visual se enciende la "luz roja". Pulsas el botón de "start" y..., un "flash" cegador atraviesa tu cerebro, estremeciendo todo tu cuerpo. ¡Acabas por zambullirte! En pocos segundos, has abandonado tu aburrido presente –Marzo de 1.996–, para perder tus sentidos en un nuevo espacio-tiempo, desconocido para ti. Pero..., algo va mal. ¿Quién eres ahora?, ¿dónde estás? ¿Recuerdas cómo has llegado hasta aquí? ¿Qué año es?

Petrificado, sí, ese sería el calificativo más apropiado para definir el estado actual en que te encuentras. Respiras profundamente mientras pasas la mano izquierda por tu cabeza; te duele. Intentas recordar si te diste algún golpe ¿tal vez ayer, mientras practicabas "footballcrash"?; ¿o fue el día anterior, nadando en la piscina de simulación fractal?... Si mal no recuerdas, la fecha actual debe ser "1 de Marzo del 3.025"; por lo menos, eso es lo que indicaba el "input-number" de la consola de viaje. Miras alrededor, y vuelves a alucinar. Parece un local nocturno de bebidas, lleno de gente. La sensación de "ingravidez corporal" que sentías hace unos instantes, comienza a desvanecerse. Te sientes mucho mejor.

- ¡Eh, Míster!, tómese otra copa. Invita Medusa.

Frente a ti, una gruesa señora, de almidonados cabellos rubios y con acento mezcla árabe e inglés, señala a la copa que tienes delante. En sus manos sostiene una botella, que parece no tener nada en su interior.

- ¡Beba Mr., para que la llene!

Apuras el trago, y mientras ella vuelve a llenarte, te fijas en la etiqueta pegada al vidrio de la botella: "Nashwan Cóktel" (n.a.=54). ¡Caramba! –exclamas–. Un licor con un número atómico tan elevado, debe pegar un petardazo enorme al estómago. - Beba caballero, y disfrute de la fiesta. Gracias, –respondes tímidamente a la camarera–. Ella te sonríe:

- Volveremos a vernos, Míster, –susurra, guiñándote un ojo al despedirse–. –¡Espero que no!–, dices para tus adentros; la verdad, no te seduce mucho la idea de ligar con una "vieja masa grasienta, de carne viva en movimiento"; aunque lleve puesto un precioso vestido brillante, de tu color favorito, "índigo-natural". Debe haber necesitado unos cuarenta sastres, para confeccionárselo, –piensas esbozando una leve sonrisa–. Observas detenidamente tu entorno, y echas otro trago. La clientela del "antro" es una fauna de lo más abstracto y variado: Punkies, mutantes, androides, humanos restaurados..., y algún que otro robot de finales de siglo XX. Por lo que parece, has ido a parar al sitio perfecto para buscar pelea y que te peguen un tiro por la espalda. El ambiente está aliñado con bastante humo y poca luz. La decoración interior –una abstracta hyper-geometría de huesos, grafitis, y metal– podría definirse algo así como: "cyber-art-deco subterránean, ideal para planetas en extinción". –¡Qué ocurrencia!–; ahora, experimentas una sensación de rara lucidez mental, que nunca antes habías sentido. ¿Serán quizá los efectos de ese insípido licor?

Por lo que parece, el viaje ha sido un éxito. Aunque en tu memoria cerebral tienes algunas zonas muertas que te preocupan. Intentas recordar... Mentalmente, activas los sensores de "info-tiempo", pero no recibes confirmación de fecha/lugar; sólo un código alfanumérico parpadea en el inter-display de tu "área visual sensorial": 32303338 4E2E592E. Tampoco tienes "menú" de localización, ni lista de opciones de "escape-retorno". Sí. Algo debió suceder durante la fase de "transbordo"...; quizá un pequeño "drop-out" –interferencia– en el controlador de inmersión –eso explicaría la jaqueca a la llegada–; o tal vez, una alteración en el "intro/travel" debido a un "gusano" –bio-virus– no detectado en el terminal. No sabes la respuesta. Lo que sí está claro es que te encuentras "tirado en el viaje, sin pasaporte y con el billete de vuelta 'extraviado'" ¿Qué harás ahora? Por lo menos –te consuelas– no te has quedado perdido en un "agujero sin límite" –estado de coma-piramidal irreversible– como en alguno de los "raros sucesos" descritos en el capítulo "Epílogo para Viajeros Errantes", del libro "Viajando en 'La Visión'". Después de todo, aquí no se está tan mal; estás abrigado y se ponen copas durante toda la noche. Aunque habrá que encontrar una solución.

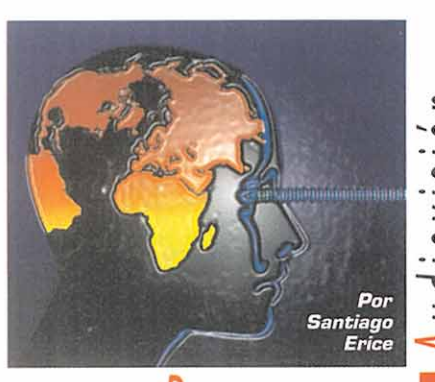
Rafael Rueda

Cómo navegar en la visión:

Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está los que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA, han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo..., como lágrimas en la lluvia...

Datos informativos:

1.- Hasta en los parajes de la química, existe la "nobleza".
2.- Quizás en casa, tu ordenador personal conozca la fecha y el lugar en que te encuentras.



Panorama Audiovisión

«Políticamente Incorrectos»

FRAKASO SKOLAR

Unos días antes de que el grupo Frakaso Skolar presentara en Madrid su primer álbum, mensajeros motorizados entregaron a los periodistas de la capital una peculiar invitación al concierto: un plátano –canario, por supuesto–. La cosa tiene su lógica: en las islas está afincado el grupo y el trabajo discográfico se titula significativamente «Políticamente Incorrectos». ¿Una provocación amable para llamar la atención? Sí, y también una reivindicación de las mejores cosas que ofrece la vida que, curiosamente, o son pecado, o malas para la salud o..., políticamente incorrectas.



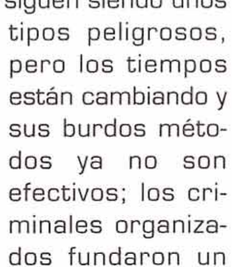
Numeroso y joven es el combo Frakaso Skolar –Adán, Marcos, Antonio, David, Sonia, Arístides y Benjamín–. Sus músicas van del rap industrial y combativo al rock con bases funkys, de la balada babosilla al rock and roll más clásico. Su cantante es un contorsionista del escenario que verá florecer en su torno club de fans –si se deja–. Sus letras reflejan pasiones y sentimientos en estado bruto o realidades cotidianas de esas que se disfrazan con un lenguaje "políticamente correcto" donde no caben los tarados, los muertos de hambre, los colgados, los emigrantes..., o los feos –y, sin embargo, como las meigas, existen, aunque algunos se empeñen en no verlos y otros, como la gente de Frakaso Skolar, se empeñen en recordárnoslos–.

La decadencia de la mafia del juego

«CASINO»

El director Martin Scorsese ha ambientado su nueva película en el paraíso del juego, la ciudad de Las Vegas, y contado la historia de unos gansters y una decadencia, la de la mafia, ante el irresistible y arrollador avance de las multinacionales del entretenimiento. Los capos siguen siendo unos tipos peligrosos, pero los tiempos están cambiando y sus burdos métodos ya no son efectivos; los criminales organizados fundaron un imperio en Las Vegas y lo están perdiendo. Al final el "cuello blanco" es más poderoso que las pistolas.





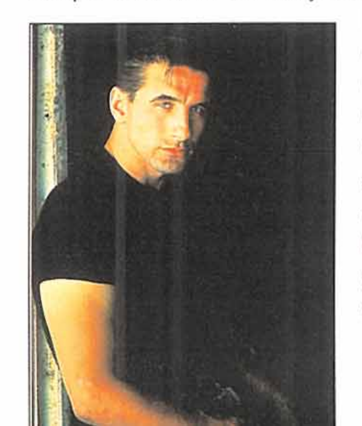


Protagoniza esta historia un cuarteto de actores acostumbrados a "montar el taco", por diferentes razones, en sus apariciones cinematográficas: Robert de Niro, Sharon Stone, Joe Pesci y James Woods. Ellos dan vida a unas complejas relaciones en las que se mezclan el sexo, las drogas, el juego y la violencia. Esos motivos que otrora fueron fuentes de su prosperidad y prestigio –¿no recuerdas la saga de «El Padrino»?– ahora son la causa de su derrota.

Sexo y acción

«CAZA LEGAL»

Los fans de los cuerpos de la supermodelo Cindy Crawford y el cachas William Baldwin no saldrán defraudados de «Caza Legal». La parejita luce su palmito con alegría y el director del filme, Andrew Sipes, ha aumentado el morbo aprovechando que la acción de la película se desarrolla en la calurosísima Miami –lo que es una buena excusa para que el sudor empape las camisetas de los citados "bodys Danone"–. Ella es una abogada y él un policía que se enfrentan a una banda de antiguos agentes de la KGB, liderada por uno de esos malos-malísimos que tan bien se inventa Hollywood, el actor Steven Berkoff –«Barry Lyndon», «Superdetective en Hollywood»–.



Los fans de las persecuciones de coches, las explosiones, las ensaladas de tiros y las peleas tampoco saldrán defraudados de «Caza Legal». Tales elementos son la especialidad del productor Joel Silver –ya lo fue de «Arma Letal» y «Jungla de Cristal»– y en este largometraje los hay para todos los gustos, sabores y colores. Producto previsible, tanto en su vertiente artística como comercial, garantiza un rato entretenido ante la pantalla grande si uno no compara sus michelines con las figuras de los protagonistas, la goza con los villanos perversos o no intenta emular las hazañas de los protagonistas.

Un juego de mesa muy peligroso

«JUMANJI»





Jumanji es un juego de mesa inspirado en la selva y en los animales salvajes que la pueblan. Su tablero, fichas y dados parecen normales, pero no lo son. Cada tirada es un peligro porque da vida a un cataclismo a cual más trágico: una estampida de elefantes, una plaga de mosquitos, un feroz león, unos monos agresivos, unas plantas mortales... La partida de «Jumanji» no es corriente, no se desarrolla sólo en la imaginación o en la realidad virtual de los protagonistas, sino que adquiere vida propia. Es un juego de mesa muy peligroso.

Gracias a las posibilidades que ofrecen los ordenadores -todos los animales han sido "creados" por estos a imagen y semejanza de los dinosaurios de «Parque Jurásico»-, el director John Johnston -«Cariño, He Encogido a los Niños»- se marca una película fantástica que ha sido un gran éxito en Estados Unidos. Protagonizada por Robin Williams, Bonnie Hunt, Kirsten Dunst y Bradley Pierce, «Jumanji» es un espectáculo de efectos especiales que parte de una idea interesante para construir una aventura apta para toda la familia.

Algún día cambiará la suerte

DOVER

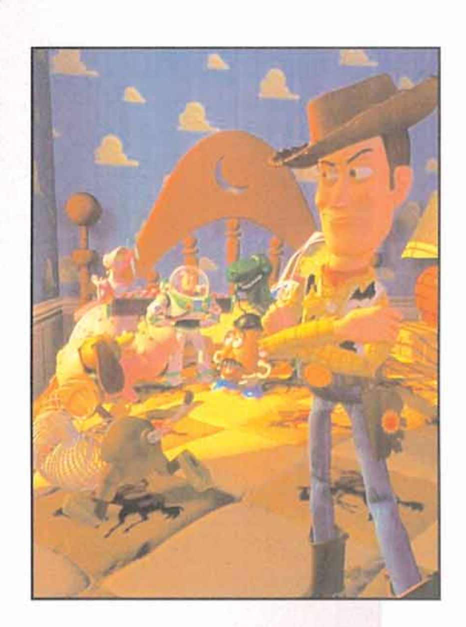


Los componentes de Dover -Cristina, Amparo, Álvaro y Jesús- admiran a Nirvana y, como Kurt Cobain, se ven a sí mismos cual patitos feos del rock -salvadas sean las distancias-: si programan una gira, se suspende; si telonean a un grupo famoso, en su camerino no hay un triste vaso de agua; colegas que empezaron con ellos son más famosos; y compaginar música y trabajo no siempre es fácil. Y, sin embargo..., están seguros de que algún día cambiará su suerte -ya sabes, resulta que el patito feo era un cisne-.

El debut de Dover se ha producido con un disco, «Sister» , donde convence la mezcla entre la atrayente voz de la primera y la ligazón de los sonidos provocados por una formación básica -guitarra, bajo y batería-. Sus composiciones, interpretadas en inglés y con contundentes cambios de ritmo -¿a lo Throwing Muses?-, oscilan entre el rock más potente -a lo Babes in Toyland- y la delicada balada acústica -el ejemplo podría ser el de bastantes cantautoras norteamericanas-; no son un prodigio de originalidad -ni falta que hace-, pero están por encima de la media del rock nacional -independiente o multinacional-.

El primer largometraje creado íntegramente con ordenador

«TOY STORY»



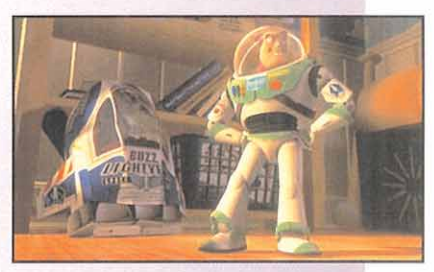
El primer largometraje de animación íntegramente realizado con ordenadores se llama «Toy Story». Producto de la colaboración entre la factoría Disney y Pixar, empresa pionera en este campo, el filme dirigido por John Lasseter -ya ganó un Oscar con el corto «Tin Toy»- demuestra que el futuro cinematográfico de los dibujos animados pasa por la realidad virtual creada a través de los ordenadores, y no por las manos y pinceles de caricaturistas más o menos hábiles.

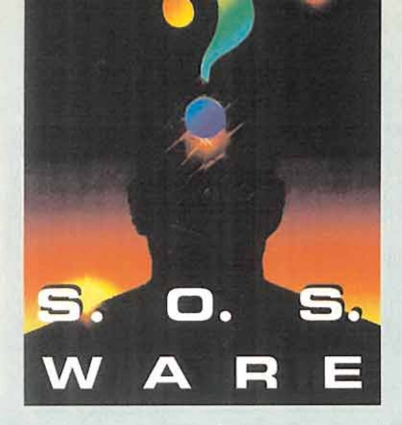




Cuando no están presentes los seres humanos, la hucha-cerdito Jam, el dinosaurio Rex, la lámpara Bopy, Slinky, el Sr. Patata, el vaquero Woody o Buzz, el intrépido guerrero del espacio, cobran vida propia. Ellos son muñecos y los protagonistas de «Toy Story». Todo comienza cuando a la casa llega Buzz, experto en kárate y con rayo láser incorporado, así que pronto se convierte en el favorito de su dueño, el niño Andy. Woody siente celos del nuevo juguete, que, para colmo, cree que la caja de regalo donde venía envuelto es una nave espacial. La rivalidad entre ambos es manifiesta y sólo se transformará en camaradería después de correr una gran aventura juntos en el Planeta Pizza, un gran centro comercial, y liberarse de las garras de Sid, un niño que disfruta destrozando los juguetes y volviéndolos a armar para convertirlos en mutantes.







PASADAS TODAS LAS CRISIS –MOMENTÁNEAS, CLARO– DE LOS EXÁMENES, SUPONEMOS QUE HABRÉIS VUELTO A VUESTROS QUEHACERES COTIDIANOS EN EL MUNDO DE LA INFORMÁTICA –UNOS, OTROS NO LOS HABRÁN DEJADO POR CUESTIONES ESTUDIANTILES–, Y, POR CONSIGUIENTE, OS ASALTARÁN NUEVAS, Y NO TAN NUEVAS, DUDAS EN VUESTRAS ANDANZAS. PUES PARA ESO ESTÁ ESTA SECCIÓN, PARA QUE NO PARÉIS NI UN SOLO MOMENTO DE DARLE A LAS TECLAS, A LOS JOYSTICKS...
EN FIN, AQUÍ TENÉIS ALGUNA DE VUESTRAS DUDAS SOLUCIONADAS, MIENTRAS ESPERAMOS A QUE LLEGUE LA PRIMAVERA.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

ALONE IN THE DARK

He llegado al lago y he despositado el talismán en la tumba. ¿Qué debo hacer ahora?

José María García Bueno. Palma de Mallorca

Coge el garfio de metal que hay sobre la tumba, enciende la linterna con el mechero y arrójala contra el árbol. Mientras la sala comienza a temblar, avanza hacia la piedra situada a la izquierda de la entrada a la caverna y abre la puerta de piedra con el garfio. Sal por la izquierda, recorre el laberinto, abre otra puerta con el garfio, recorre los túneles del gusano hasta llegar a la bodega y finalmente escapa de la mansión.

CURSE OF ENCHANTIA

¿Cómo se consigue el hilo que hay en el agujero de la cueva? ¿Y el imán que está en la habitación donde se encuentran la piedra grande y la tabla de madera? ¿Para qué sirve el pozo?

Juan José Pérez. Benetusser. (Valencia)

Una vez hayas conseguido una cuerda después de entregar varias piedras al viejecito y tengas tanto una moneda de oro como el monitor de ordenador, podrás conseguir el imán colocando el tablón sobre la piedra y arrojando el monitor sobre el otro extremo. Para recoger el carrete de hilo metálico ata el imán a la cuerda e introdúcelo en el agujero. Arroja la moneda de oro al pozo de los deseos y escoge el casco de minero.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo paso el canal del pulpo? ¿Hay alguna forma de esquivar al guardia que custodia a Sophia sin tener que pegarle? ¿Para qué sirve el pozo que hay en el cuarto de los cangrejos?

Jaime Casanova. Madrid

En el cuarto de los cangrejos coloca dentro de los huesos del esqueleto un bocadillo o una salchicha y coloca el conjunto sobre el pozo para atrapar un cangrejo rojizo. Para librarte del pulpo arroja al agua los huesos con el cangrejo en su interior. Puedes deshacerte del guardia introduciendo, desde el ventanuco izquierdo, un fragmento de orichalcum en la estatua.

MANIAC MANSION

¿Dónde puedo encontrar la combinación de la caja fuerte? ¿Tiene algo que ver con el telescopio?

Juan Pablo Elejalde. Vitoria

Efectivamente, si ya has conseguido acceder al telescopio regando la planta carnívora y dándole la lata de pepsi, deberás introducir en el telescopio dos monedas y pulsar la flecha derecha del panel hasta que aparezca la ansiada combinación.

MUNDODISCO

Retrocedo en el tiempo por la biblioteca de la universidad, veo el robo del libro, voy a la guarida de la hermandad y espero al ladrón, pero cuando aplico la jarra de cerveza vacía a la cañería no consigo nada.

Antonio Moreno. Villaviciosa de Odón (Madrid)

Para conseguir entrar en la hermandad lo primero que hay que hacer es torcer la cañería. Luego debes presenciar el robo del libro por segunda vez y colocar el vaso –o la jarra de cerveza, que es lo mismo– sobre la cañería torcida, mientras el ladrón habla con el guardián.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Cómo puedo pasar al lugar donde hay un tipo cortando pescado encima de la bola más grande del mundo?

Antonio Fernández. Sevilla

Después de que el fakir te entregue la llave doblada, debes utilizarla en el "Mundo del pescado" para aflojar las tuercas del soporte que sujeta el gran pez de plástico y entrar en él. El pescador del río confundirá el gigantesco bicho con un pez de verdad y de esa manera el pez de plástico, con Sam y Max en su interior, acabará en la terraza del restaurante y podrás conseguir un trozo suelto de cuerda.

¿Qué hay que hacer con el aparato para mirar desde el restaurante giratorio?

Raúl Fernández. Málaga

Coloca sobre los binoculares estropeados la lente de aumento del parque de atracciones, conéctalos a los cables sueltos y, siguiendo las indicaciones de Shuv-Oohl, podrás localizar la "Roca de la Rana".

THE DIG

He conseguido la barra azul en la cueva y la he usado en el enigma de la esclusa –cristales de energía–, pero no sé cómo resolverlo.

Ignacio Sandoval. Madrid

El objetivo de este enigma es recargar de energía el cristal apagado para poner de nuevo en funcionamiento uno de los transportes esféricos. Para ello, una vez introducida la barra azul, selecciona el cristal apagado y modifica la altura de cada una de las tres barras para que el cristal apagado alcance la máxima luminosidad.

En el lugar donde muere el arqueólogo hay unas puertas. ¿Cómo se pueden abrir?

Yago Souto. Oviedo

Para abrir cada puerta hay que manipular su panel y seleccionar las cuatro figuras geométricas adecuadas con los colores correctos. Estas combinaciones de figuras pueden averiguarse examinando diversas barras grabadas que irán apareciendo a lo largo del juego, así que de momento utiliza la que se encuentra en esa misma sala para abrir una de las puertas y poder seguir avanzando.

SPACE QUEST V

¿Cómo puedo coger el bicho que se encuentra en la basura? ¿Qué puedo hacer para librarme del cyborg?

Raúl Fernández. Málaga

Después de que se haya escondido en la basura podrás encontrar de nuevo al bicho en el laboratorio, cerca de los mecanismos del teletransportador, y deberás encerrarlo en el recipiente biológico de la parte derecha, introducir las pastillas anti-ácido y cerrarlo. Deberás derrotar al cyborg dos veces: la primera haciendo rodar la roca con ayuda de la rama cuando el cyborg atraviese el corredor, y la segunda escondiéndote en el tronco hueco e introduciendo la fruta en su jetpac.

nuestros ordenadores

TECNOWAVE



EQUIPO BÁSICO 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 4 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

129.900 — 12.875 Pta/mes

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2
- MS DOS 6.2 + Windows .11
- Windows 95

EQUIPO PENTIUM BÁSICO

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

PENTIUM 75	159.900	15.848 pta/mes
PENTIUM 100	169.900	16.839 pta/mes
PENTIUM 120	179.900	17.831 pta/mes
PENTIUM 133	189.900	18.822 pta/mes

Consultar precio para otras configuraciones



EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché INTEL
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelaz.
Ratón
Tarjeta de sonido 16 bit
CD-ROM cuádruple velocidad

OPCIONES PENTIUM MULTIMEDIA

CD ROM 6X	+7.000
SB 32 Plug & Play	+10.000
Modem Ext. 14400 + 3 meses Internet	+10.000

PENTIUM 75	184.900	18.327 Pta/mes
PENTIUM 100	194.900	19.318 Pta/mes
PENTIUM 120	204.900	20.239 Pta/mes
PENTIUM 133	214.900	21.227 Pta/mes

Sound BLASTER

Sound BLASTER 16 Plug & Play

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990



Sound BLASTER 32 Plug & Play



- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 32 Plug & Play 39.990

24.990

DISCOVERY CD 16 4X Plug & Play

Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS, Windows 3.1 y Windows 95
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel





44.990

MULTIMEDIA HOME CD 4X

El kit Multimedia para toda la familia
- Unidad CD-ROM interna multisesión de cuadruple velocidad compatible con PhotoCD multisesión y CD-ROM XA, cumpliendo la norma MPC de nivel 2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16Pro ASP
- Altavoces estéreo amplificados y micrófono dinámico incluidos
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Herramientas de audio y software de síntesis de voz Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de la gama Microsoft Home

59.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)

19.990

MICROFONO **2.990**

CABLE JOYSTICK DOBLE **1.990**

CABLE MIDI **3.990**

toda una selección de componentes

PRECIOS IVA INCLUIDO



PLACAS

Placa 486 DX4 VLB	12.990
Placa base 486 PCI Controladora y puerto integrados	14.990
Placa PENTIUM Intel 256 caché	19.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA VLB Cirrus Logic	9.990
SVGA PCI 1Mb ampliable 2 Mb	9.990
SVGA PCI S3-868 1Mb con MPEG	16.990
SVGA Cirrus Logic 1Mb con MPEG	15.990
SVGA PCI S3-TRIO 65 con MPEG	16.990

MICROS

Micro INTEL 486 DX4/100 Mhz	13.990
Micro INTEL PENTIUM 75 Mhz	24.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	34.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	44.990
Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz	59.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	3.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 850 Mb	29.990
Disco Duro 1 Giga	34.990

VENTILADORES

Ventilador 486	990
Ventilador PENTIUM	1.490

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	5.990
SIMM 4Mb 72 contactos	14.990
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	16.990
SIMM 8Mb 72 contactos	32.990
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	34.990
SIMM 16Mb 72 contactos	64.990
Memoria 1 Mb SVGA	7.990

TECLADOS

Teclado mecánico	3.990
Teclado Win95	3.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. barrido multimodo, Green Energy, No entrelazado	36.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990
PROVIEW 17" Color, 28 DP, Res. 1280x1024, No entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación, MPR-II	99.990

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	16.990
Windows 95	16.990

CAJAS

Sobremesa Standard	6.990
Minitorre Standard	7.990
Minitorre Deluxe	9.990
Semitorre Deluxe	13.990
Torre Deluxe	17.990



Aprovecha tu memoria

Adaptador de memoria de 30 a 72 pines

2.990



ALTAVOCES

240W	10.990
120W	6.990
60W SOBREMESA	9.990
60W	5.990

ZIP IOMEGA

39.990

100 MB DISPONIBLES EN CADA DISQUETE
Modelos: SCSI y Puerto Paralelo

DISCO 100 Mb **2.990**



CD-ROM

GoldStar El mejor precio a tu alcance

GoldStar 4X	12.990
GoldStar 6X	22.990
Mitsumi 4X	14.990
Mitsumi 6X	24.990

PRECIOS IVA INCLUIDO

PRIMAX®

ESCANNERS

256 GRISES

9.990

COLOR

19.990

COLOR MOBILE DIRECT

29.990

DATA PEN

19.990

RATONES

AZUL MARFIL NEGRO ROJO 1.990

RATONES VENUS 3.990

TRACKBALL 3.990

JOYSTICKS FIRESTORM


GAMESTICK 1.995

GAME CONTROL 1.990

INFRARED 1 JUGADOR 4.990


INFRARED 2 JUGADORES 6.990

Genius®


SCANMATE COLOR SE 19.990 PRO 24.990

TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo

29.990

EASY-MOUSE 1.495

MOUSE TOO 2.495

EASY SCAN 256

9.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo


14.990

Mira... i·glasses! VIRTUAL I·O

La *realidad virtual* ya en tu ordenador


VERSION VIDEO PAL 109.900

VERSION PC 169.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC 64.900

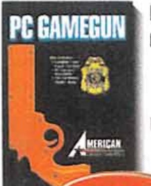
VARIOS - MODEMS

LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.
LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Gobliins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.
LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.
LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.
LIBRO V. Cobra Mission, Gobliins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.
LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Benealth a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadía del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.
LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.
LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.
LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.
LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.
LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.
LIBRO XII. Are You Afraid of the Dark?, Orion Conspiracy, Phantasmagoria (+mapas), Prisioner of Ice, Sim Tower (guía), Simon the Sorcerer II, Space Quest VI, Woodruff.
LIBRO XIII. Aliens the Comic Book, Buried in Time, Comand and Conquer - Guia del juego, Entomorph, Fade to Black, The 11th Hour, The Dig.

2.995

PC GAMEGUN



Pistola para:
Mad Dog McCree
Drug Wars
Space Pirates...
Incluye el juego:
CRIME PATROL en CD-ROM

7.990



24.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA

FAX-MODEM EXTERNO 14.400 16.990

FAX MODEM EXTERNO 28.800 32.990

IMPRESORAS

Hewlett-Packard

HP DESKJET 340 B/N 39.990

NOVEDAD
HP DESKJET 400 B/N 36.990

NOVEDAD
HP DESKJET 600 COLOR + WORK PRO 96 PARA WINDOWS 95 44.990

HP DESKJET 660 COLOR 59.990

HP LASERJET 5L 85.990

EPSON


EPSON 820 B/N 39.990

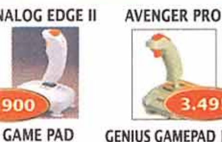
EPSON STYLUS COLOR IIs 54.990

EPSON STYLUS COLOR II 74.990

EPSON STYLUS PRO 109.990

JOYSTICKS


ANALOG EDGE II 3.900


AVENGER PRO 3.495


COMMAND PAD 2.895

DIGITAL PROPAD 3.990


F-15E EAGLE 21.990



FIREFOX PC-800 8.490

GAME PAD GRAVIS 4.500

GENIUS GAMEPAD J-05 1.995

MEGAGRIP VIII 3.995

PC100 PROFESSIONAL 3.490

PC FLIGHT PRO 3.490


PC NAVIGATOR 7.990

PC MISSION 2.990

PC RAIDER 4.290

PHOENIX 14.990

PYTHON 5 1.995


RAIDER 5 2.990


SIDEWINDER 6.900
3D PRO 10.500


SKYHAWK 1.995


STRATO WARRIOR 8.990


SUPER WARRIOR 5 3.995


TELEMACH 200 6.900


THRUSTMASTER MKII 12.490



VICTOR PC-400 6.490

ARCHIVADORES



PORTY-BOX 1.995

CD-ROM 5x1 495

CD-ROM 5x2 795

DISK-CUBE 15 3.5" 795



MULTI-BOX MAXI 3.425

MULTI-BOX MINI 2.495

MAGIC-5-BOX 3.5" 575

TORRE DOBLE 120 CD'S 6.995

EUROBOX 3.5" 100 850


EUROBOX CD 12-16 950


EUROBOX CD 24-32 1.475

EUROBOX 3.5" 50 750


FLIP DISK 12 CD'S 1.995

FLIP DISK 24 CD'S 3.195

ARMARIO LASERLINE 36 CD'S 3.995



ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	6.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		

NUEVOS CENTRO MAIL

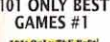
Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



SHAREWARE



- 101 ONLY BEST GAMES #1 — CD 2.990
- 101 ONLY BEST GAMES #2 — CD 2.990
- 200 WINDOWS GAMES — CD 2.990
- ARCADE COMPANION 1 — CD 1.990
- ARCADE COMPANION 2 — CD 1.990
- LA SELECCION 2 (EN CASTELLANO) — CD 2.990







- CICA SHAREWARE Aug. 95 — CD 2.990
- EXPLOSSION 3 — CD 2.900
- NIGHT OWL 6 PACK — CD 4.990
- SHAREWARE OVERL. TRIO — CD 3.990
- TOO MUCH SHAREWARE — CD 3.990
- TOP 100 WIN. Vol.III — CD 3.990
- TOP 200 DOS Vol.III — CD 3.990









IDIOMAS

HABLEMOS INGLÉS 6.0



- Curso completo basado en situaciones de la vida diaria.
- 30 lecciones en disco CD-ROM.
- Voces de 4 norteamericanos.
- Ejercicios auditivos para mejorar el inglés hablado.
- Ejercicios gramaticales.

CD 15.990

DICTIONARIES & LANGUAGE



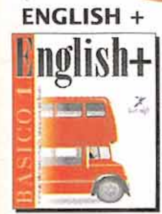
CD 3.990

DICCIONARIOS AKOR

- INGLÉS-ESPAÑOL — CD 8.490
- MULTILINGÜE — CD 8.490




ENGLISH +



INICIACION	4.990
BASICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

IDIOMAS MULTIMEDIA



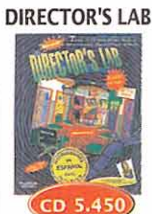

JUNIOR
Alemán
Francés
Inglés
CD 6.295



ADULTO
Francés
Inglés
CD 7.915

EDUCATIVOS

- MULTIMEDIA KIDS — CD 4.800 c/u
- DIRECTOR'S LAB — CD 5.450
- LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495
- TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495
- ESTUDIO GRÁFICO MICKEY REY LEÓN — PC 5.950 c/u





- KIYEKO Y LOS LADRONES — CD 6.995
- PETER Y LOS NÚMEROS — CD 4.995
- PETER Y EL PAPA NÖEL — CD 4.995
- LOS SUEÑOS DE PETER — CD 4.995
- CD-VÍDEOS CASPER VOL. 1 Y 2 — CD 1.495 c/u

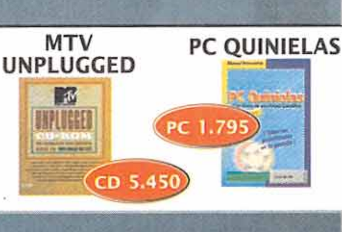




S. O. - VARIOS

- WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900
- MICROSOFT PLUS — CD 9.900 / PC 9.900
- MTV UNPLUGGED — CD 5.450
- PC QUINIELAS — PC 1.795





ADULTOS

101 SEX POSITIONS	5490	FURY	5990	SUPERSTARS OF PORN	3990
A TASTE OF EROTICA	1990	GIRLS ON GIRLS	3990	THESE BOY ARE BAD	3990
ALL BEAUTIES II	4490	HIDDEN OBSESSIONS	3490	UNDERGROUND ADULT. V.1	2990
BLONDAGE	3990	HOUSE OF DREAMS	3490	VAMPIRE'S KISS	6490
BUSTY BABES 4	3990	LUST CONNECTION	5990	VIRGINS 2	5990
CLUB 69	3990	MADDAMS FAMILY	5990	WANDER LUST	5990
CURSE OF CATWOMAN	3490	NEURODANCER	6990		
DANGEROUS BLONDES	3990	NEW WAKE HOOKERS 2	3490	**EN ESPAÑOL**	
DEEP THROAT	4990	PENETRATION	3990	CD VÍDEOS SIN ESCRÚPULOS	1750
DEEP TUSH	5490	PLEASURE ISLAND	3990	EL JUEGO DE LA OCA	4990
DIRTY DEBUTANTES I	4990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490	LOVE PYRAMID	4990
DOORS OF PASSION II	3990	SEX	3490	SEX MOTEL	4990
DREAM MACHINE	6990	SINDY DOES IT ALL	4990	UP & DOWN LOVE	4990

PACKS

MACHINE 6 PACK 1 y 2
c/u 6.990
PLATINUM 6 PACK
5.990
SEXY 6 PACK
5.990
SEYMORE SEX PACK
5.990

OBRAS DE CONSULTA

ARGOS VERGARA

BIOLOGIA
BOTANICA
ZOOLOGIA

- BIOLOGIA — CD 9.990
- BOTANICA — CD 9.990
- ZOOLOGIA — CD 9.990




EL QUIJOTE

CD 6.990

ARTE

- CINEMANIA '96 — CD 8.900
- LE LOUVRE — CD 4.990



DINAMIC MULTIMEDIA

- VELAZQUEZ — CD 4.950
- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

CIENCIA - TECNICA

- MOTORCYCLE WORLD / CAR WORLD — CD 6.495 c/u
- AUTOPISTA CATALOGO — CD 4.495
- CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900
- OCEANOS — CD 8.900







DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

- AULA 1995 — CD 17.400
- DICCIONARIO ILUST. ALKONA — CD 9.900
- DICCIONARIO ENC. DIDACTA — CD 15.195
- ENC. ALFA II JUNIOR — CD 7.990
- DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 14.900







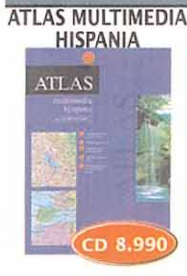
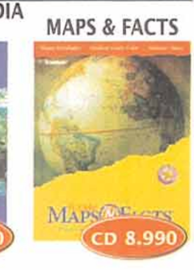
ZETA MULTIMEDIA

- COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.900
- EL CUERPO HUMANO — CD 12.900
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.900
- ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.900
- POLIZON — CD 12.900



GUÍAS

- ATLAS MULTIMEDIA HISPANIA — CD 8.990
- MAPS & FACTS — CD 8.990

UTILIDADES

MAGNA RAM 2.0



El Duplicador de memoria para Windows 3.1 y Windows 95.

Permite usar programas que necesitan más memoria, más programas simultáneamente y de forma más rápida.

PC 7.995

- CD BLASTER — CD 3.990
- HOME DESIGN 3D — CD 5.495 / PC 5.495



- LINUX DEVELOP. RESOURCE (4 CD) — CD 4.990
- POV-RAY May. 95 — CD 3.990



- NEOBOOK PRO (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- NEOPAINT (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990




- SPANISH AMIGO — CD 5.900
- SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — CD 14.990



- NEOSHOW PRO (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990 / PC 8.990
- SUPER FONT COLLECTION — CD 4.990
- VISTA PRO 3.0 — CD 13.990
- VISUAL BASIC COMPANION (EN CASTELLANO) — CD 2.990
- SIDEKICK '95 — CD 7.995






PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS



TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

aventuras gráficas

GABRIEL KNIGHT 2





Otra nueva maestra de suspense e intriga. Gabriel Knight es enviado a Munich a investigar una serie de asesinatos con la creencia de que son obra de hombres-lobo. La historia de desarrolla en varios CD's, cuenta con más de 1000 escenarios hiperreales y presenta 2 argumentos separados.

486, 8 Mb, SVGA

CD 10.495

THE 11TH. HOUR



La vida de los sencillos habitantes del pequeño Harley ha sido muy tranquila des hace 70 años en que fueron cometidos una serie de horribles asesinatos. Pero ahora el reportero investigador Carl Denning ha llegado al pueblo en busca de algo más que una historia. Su compañera, Robin Morales, ha desaparecido y su desaparición tiene mucho que ver con esa casa.
¿Te atreves a volver?
¿Están todos tus sentidos preparados?

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

THE DIG



En el vacío de Espacio algo está vivo. Una increíble aventura te espera. Un equipo de astronautas ha sido misteriosamente transportado a un mundo extraterrestre donde deben descubrir artefactos de una antigua pero muy avanzada civilización. Con efectos especiales, una música sensacional y cerca de 200 escenarios.

486, 8 Mb, VGA

CD 7.495





































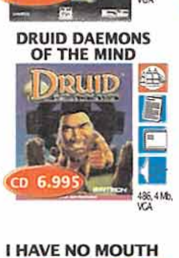


















































Título	Precio	Requisitos	
ALIENS	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA	
ALONE IN THE DARK 3	CD 6.995	386, 4 Mb, VGA	
ARE YOU AFRAID OF DARK?	CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA	OFERTA
BEAVIS AND BUTT-HEAD VIRTUAL S.	CD 5.450		
BIOFORGE	CD 6.990	486, 8 Mb, VGA	
BUREAU 13	CD 6.495	386, 2 Mb, VGA	
BURN CYCLE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA	
CHRONOMASTER	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA	
CLUB DEAD	CD 5.450	486, 4 Mb, VGA	OFERTA
COMMANDER BLOOD	CD 7.495	385, 2 Mb, VGA	
CYBERWAR	CD 10.795	486, 4 Mb, VGA	
DARK SEED II	CD 7.495		
DAY OF THE TENTACLE	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA	OFERTA
DREAMWEB	CD 2.490	386, 4 Mb, VGA	OFERTA
DRUID DAEMONS OF THE MIND	CD 6.995	486, 4 Mb, VGA	
DUNE II	PC 2.995	285, 1 Mb, VGA	OFERTA
ECSTATICA	CD 8.095	486, 4 Mb, VGA	
FADE TO BLACK	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	CD 7.495		
FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER	CD 9.495	486, 4 Mb, SVGA	
FREDDY PHARKAS	CD 7.495	386, 2 Mb, VGA	
FULL THROTTLE	CD 7.495	486, 8 Mb, VGA	
GUILTY	CD 7.495	386, 4 Mb, VGA	
I HAVE NO MOUTH	CD 7.495		
IN THE 1ST DEGREE	CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA	
INCA COLLECTION	CD 4.975	386, 2 Mb, VGA	
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	CD 6.495	386, 4 Mb, SVGA	
JUMP RAVEN	CD 5.450	486, 8 Mb, SVGA	OFERTA
KGB	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA	OFERTA
KING'S QUEST VII	CD 10.995	386, 4 Mb, SVGA	
KYRANDIA 3	CD 1.990	386, 4 Mb, SVGA	OFERTA
LAURA BOW	PC 2.995	286, 1 Mb, VGA	OFERTA
LEGEND OF DJEL	PC 975	286, 1 Mb, VGA	OFERTA
LITTLE BIG ADVENTURE	CD 7.195	486, 4 Mb, SVGA	
LOADSTAR	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA	
LOST EDEN	CD 7.495	486, 4 Mb	
LUNICUS	CD 5.450	386, 4 Mb, SVGA	OFERTA
MAABUS	CD 8.495	486, 4 Mb, SVGA	
MIRAGE	CD 6.990	486, 4 Mb, VGA	
MISSION CRITICAL	CD 7.495	486, 4 Mb, SVGA	
MUNDODISCO	CD 2.995	386, 4 Mb, VGA	OFERTA
MYST	CD 8.495	386, 4 Mb, SVGA	
NOCTROPOLIS	CD 8.095	386, 4 Mb, SVGA	
ORION CONSPIRACY	CD 6.995	386, 4 Mb, SVGA	
PANIC IN THE PARK	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA	
PAPARAZZI	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA	
PHANTASMAGORIA	CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA	
POLICE QUEST 4	CD 8.995	386, 4 Mb, VGA	
PRISIONER OF ICE	CD 7.495	486, 8 Mb, SVGA	
QUIÉN MATÓ A BRETT PENACE	CD 4.975	486, 4 Mb, VGA	
QUIÉN MATÓ A TAYLOR FRENCH	CD 4.975	486, 4 Mb, SVGA	
RETURN TO ZORK	PC 4.495	286, 1Mb SVGA	OFERTA
RINGWORLD	PC 1.995	386, 4 Mb, VGA	OFERTA
SAM & MAX HIT THE ROAD	CD 3.490 / PC 2.995	286, 1 Mb, VGA	OFERTA
SHIVERS	CD 8.995	486, 8 Mb, SVGA	
SIMON THE SORCERER II	CD 6.495	386, 4 Mb, VGA	
SPACE QUEST 6	CD 7.995	486, 8 Mb, SVGA	
SPACE QUEST I	CD 1.995	285, 1 Mb, VGA	OFERTA
STAR TREK 25TH. ANNIVER.	CD 7.645	386, 2 Mb, VGA	
STAR TREK JUDGMENT RITES	CD 9.495 / PC 7.495	486, 4 Mb, VGA	
STAR TREK NEXT GENERATION	CD 9.495	486, 8 Mb, SVGA	
THE 7TH. GUEST	CD 1.990	386, 4 Mb, SVGA	OFERTA
THE JOURNEYMAN PROJECT	CD 3.990	386, 8 Mb, SVGA	OFERTA
THE LAST DINASTY	CD 9.995	486, 8 Mb, VGA	
TORIN'S PASSAGE	CD 9.995	486, 8 Mb, SVGA	
TOTAL DISTORTION	CD CONS		
UNDER A KILLING MOON	CD 11.495	386, 4 Mb, SVGA	
UNIVERSE	CD 5.495	386, 4 Mb, VGA	
WELCOME TO THE FUTURE	CD 6.495	486, 8 Mb, SVGA	
WITCHAVEN	CD 6.495	486, 8 Mb, VGA	
WOLF	CD 5.495	385, 1 Mb, VGA	
WOODRUFF	CD 7.495	486, 4 Mb, VGA	


MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLES

VOCES INGLES

PANTALLA INGLES

AVENTURA GRAFICA

DEPORTIVO

DIVULGACION

EDUCATIVO

EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

estrategia rol ■ mesa

ALLIED GENERAL (Panzer General II)



¡Bienvenido a la nueva generación del juego de estrategia! Panzer General ya revolucionó el mundo del videojuego; prepárate ahora para convertirte en un General Aliado (americano, británico o ruso) y lucha contra la increíble resistencia de la armada alemana. Elige entre 35 escenarios, algunos de los cuales incluyen la frustada invasión de Noruega por Churchill (Operación Júpiter).

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.995

ANVIL OF DAWN



Te han llamado para embarcarte en una noble misión llamada Tempest. Tendrás que recurrir a la lucha, a la magia, a tu inteligencia y talento para rescatar a la Humanidad de un monstruoso destino en esta extraordinaria aventura completamente en castellano, explorando un masivo territorio en 3D.

486, 4 Mb, VGA




CD 6.995

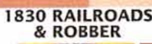
COMAND & CONQUER



El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los países del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de

486, 4 Mb, VGA

CD 7.495



1830 RAILROADS & ROBBER — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA


3D LEMMINGS — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA


3D ULTRA PINBALL — CD 6.995 — 486, 4 Mb, SVGA


A-IV NETWORKS — CD 8.495 — 386, 4 Mb, SVGA

ASCENDANCY — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

ASTERIX — CD 5.495 — 386, 2 Mb, VGA


BALOR OF THE EVIL EYE — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA


BATTLE ISLE 3 — CD 8.495 — 486, 8 Mb, SVGA


BOLIX — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA

BOSTON BOMB CLUB — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA

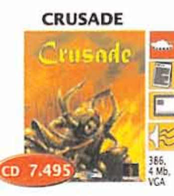

CAESAR II — CD 8.495 — 486, 8 Mb, SVGA


CIVILIZATION — OFERTA — CD 3.990 — 386, 4 Mb, VGA


COBRA MISSION — OFERTA — PC 2.995 — 286, 1 Mb, VGA

COLONIZATION — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA

CONQUEROR — CD 7.995 — 486, 8 Mb, SVGA


CRUSADE — CD 7.495 — 386, 4 Mb, VGA


CRUSADER NO REMORSE — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA


D-DAY AMERICA INVADES — CD 7.495 — 386, 8 Mb, SVGA

DETROIT — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, SVGA

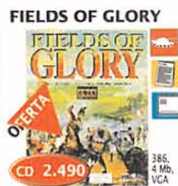

DUNGEON MASTER II — CD 8.995 / PC 8.995 — 386, 4 Mb, VGA


EMPIRE II — CD 5.995 — 386, 4 Mb, SVGA


ENTOMORPH — CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

EPIC PINBALL — OFERTA — Reg. 3.990 / Shar. 750 — 386, 4 Mb, VGA

EXTREME PINBALL — CD 5.495 — 486, 4 Mb, VGA


FIELDS OF GLORY — OFERTA — CD 2.490 — 386, 4 Mb, VGA


FREEDOM — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA


GEAR WORKS — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA

GRANDMASTER CHESS TUTOR — CD 3.995 — 486, 4Mb, SVGA


GREAT NAVAL BATTLES IV — CD 7.995 — 386, 8 Mb, SVGA



HEROES OF MIGHT & MAGIC — CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA


JAGGED ALLIANCE — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA

KNIGHTS OF XENTAR — CD 10.495 — 386, 4 Mb, VGA

LANDS OF LORE — OFERTA — CD 1.990 — 386, 2 Mb, VGA


LORDS OF MIDNIGHT — CD 7.995 — 386, 4 Mb, VGA


MENZOBERRANZAN — OFERTA — CD 3.490 — 386, 4 Mb, VGA


MILLENIA — CD CONS — 386, 8 Mb, VGA

OPERATION CRUSADER — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA


PC MUS — PC 2.245 — 386, 1 Mb, VGA


PERFECT GENERAL II — CD 7.495 — 386, 4 Mb, SVGA



PINBALL ILLUSIONS — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA

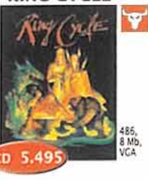
PIRATES — OFERTA — CD 1.995 — 386, 2 Mb, VGA

PIRATES GOLD — OFERTA — CD 2.490 — 386, 2Mb, VGA


PRO PINBALL — CD 4.795 — 486, 4 Mb, SVGA


RAILROAD TYCOON DELUXE — OFERTA — CD 3.990 — 386, 4 Mb, VGA


RAVENLOFT II — CD 6.995 — 386, 4 Mb, VGA

RING CYCLE — CD 5.495 — 486, 8 Mb, VGA


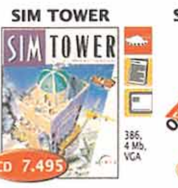
ROBINSON'S REQUIEM — OFERTA — PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA


SEA LEGENDS — CD 6.495 — 486, 8 Mb, VGA


SHADOW CASTER — OFERTA — CD 2.990 — 386, 2 Mb, VGA



SIM CITY — OFERTA — CD 2.490 — 386, 4 Mb, VGA

SIM TOWER — CD 7.495 — 386, 4 Mb, VGA


STAR CRUSADER — OFERTA — CD 2.490 — 386, 4 Mb, VGA


STAR TRAIL — CD 6.495 — 386, 4 Mb, VGA

STEEL PANTHERS — CD 6.995 — 486, 4 Mb, SVGA


STONEKEEP — CD 9.495 — 486, 8 Mb, VGA


STRIP POKER — CD 5.495 — 286, 4 Mb, VGA


SYNDICATE — OFERTA — CD 2.990 — 386, 4 Mb, VGA

THE DARK EYE — CD 6.995 — 386, 2 Mb, VGA


THE HORDE — OFERTA — PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA

THEME PARK — CD 7.195 — 386, 4 Mb, VGA


THUNDERSCAPE — CD 8.495 — 486, 8 Mb, VGA


TILT — CD 5.995 — 486, 8 Mb, VGA

TRANSPORT TYCOON DELUXE — CD 7.995 — 486, 4 Mb, SVGA


USS TICONDEROGA — OFERTA — CD 4.990 — 486, 4 Mb, SVGA


V FOR VICTORY 50TH — CD 7.995 — 386, 4 Mb, SVGA


WALLS OF ROME — OFERTA — CD 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

WARHAMMER — CD CONS

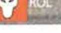

WAX WORKS — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

WORMS — CD 5.495 / PC 5.495 — 386, 4 Mb, VGA


X-COM TERROR FROM THE DEEP — CD 6.495 — 386, 4 Mb, SVGA


ZOOP — CD 4.450 / PC 4.450 — 486, 8 Mb, SVGA

ZYCONIX — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA


 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA  LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE  UTILIDADES



CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA '96

Las novedades más destacadas que presenta esta nueva versión son: gráficos y animaciones diseñados en Silicon Graphics, nuevos movimientos de los jugadores, más de 4.000 jugadores reales en 12 ligas, incluida la española, y tecnología Virtual Stadium que proporciona un número ilimitado de ángulos de cámara.

CD 5.495

486, 8 Mb, VGA

PC CALCIO 4.0



El simulador-enciclopedia aplicado a la liga italiana. Incorpora la Serie A y la Serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia integra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado, actualizado a la temporada 95-96.

CD 2.695
PC 2.695

386, 4 Mb, VGA

RISE 2 THE RESURRECTION



Llega la segunda entrega de esta increíble saga con 18 robots diferentes, cada uno de ellos con 15 movimientos básicos y 4 especiales, 24 niveles de dificultad, asombrosos proyectiles de fuego, hielo, ácido, plasma, bengalas y balas y completa interacción con los fondos, objetos, obstáculos y hoyos que te afectarán durante el juego.

CD 7.495






- ACTION SOCCER — CD 5.995
- ACTUA SOCCER — CD 5.495
- AL UNSER, JR. — CD 3.995
- BASKET PLAY OFF — PC 975
- BATTLE BEAST — CD 6.495
- CD BASKET'96 — CD 4.495
- CYBERBYKES — CD 6.995
- CYBER SPEED — CD 6.495
- DELTA V — PC 1.995



- DESTRUCTION DERBY — CD 7.495
- EXPECT NO MERCY — CD 7.495
- F1 GRAND PRIX — CD 1.995
- F1 GRAND PRIX 2 — CD CONS
- FATAL RACING — CD 5.495
- FOOTBALL PRO '96 — CD 6.995
- FUZZY'S WORLD MINIGOLF — CD 4.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750
- FX FIGHTER — CD 6.995
- GOAL — PC 2.995



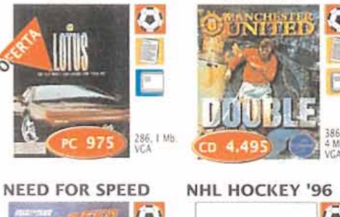



- GRAND PRIX MANAGER — CD 6.995
- HI-OCTANE — CD 6.495
- INDY CAR RACING — CD 1.990
- INDY CAR RACING 2 — CD 6.995
- INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP — PC 595
- INTERNATIONAL TENNIS OPEN — CD 6.995
- JIMMY WHITES SNOOKER — CD 2.990
- KING PIN — CD 3.995
- LIVERPOOL — PC 975






- LOTUS — PC 975
- MANCHESTER UNITED 2 — CD 4.495
- MANIC KARTS — CD CONS.
- MICHAEL JORDAN IN FLIGHT — CD 2.990 / PC 2.990
- MICRO MACHINES 2 — CD 6.995
- MORTAL KOMBAT — PC 2.995
- MORTAL KOMBAT III — CD 6.995
- NBA JAM TOURNAMENT ED. — CD 7.495
- NBA LIVE '96 — CD 5.495



- NEED FOR SPEED — CD 6.495
- NHL HOCKEY '96 — CD 5.495
- OLIMPIADAS '92 GIMNASIA — PC 495
- ONE MUST FALL — REG. 5.990 / SHA. 750
- PC BASKET 3.0 — PC 2.750
- PC FUTBOL 4.0 — CD 2.695 / PC 2.695
- PGA TOUR GOLF'96 — CD 5.495
- PICTURE PERFECT GOLF — CD 7.495
- PLAYER MANAGER 2 — CD 4.995







- POOL CHAMPION — CD 5.995
- PRESIDENTE — CD CONS.
- PRIMAL RAGE — CD 6.995
- PROTOTYPE — CD 4.495
- RISE OF THE ROBOTS — CD 2.990
- SANGO FIGHTER — REG. 3.990 / SHA. 750
- SCREAMER — CD 4.995
- SENSIBLE WORD OF SOCCER — CD 5.495
- SEPARATION ANXIETY — CD 7.495







- SLIPSTREAM 5000 — CD 5.495
- SOCCER SUPERSTARS — CD 5.495
- SPEED HASTE — CD 5.450
- SPEED RACER — PC 975
- STRIKER 95 — CD 6.495
- SUPER KARTS — CD 4.995
- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO — CD 6.495
- ULTIMATE BODY BLOWS — PC 2.995
- VIRTUAL KARTS — CD 6.995








- VIRTUAL POOL — CD 9.495
- WACKY WHEELS — CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750
- WARRIORS — CD 6.995
- WAYNE GRETZKY & NHLPA — CD CONS.
- WINTER CHALLENGE — PC 975
- WIPE OUT — CD 7.495
- WORLD CUP USA '94 — PC 2.990
- ZEPHYR — CD 2.995
- ZONE RAIDERS — CD 7.495











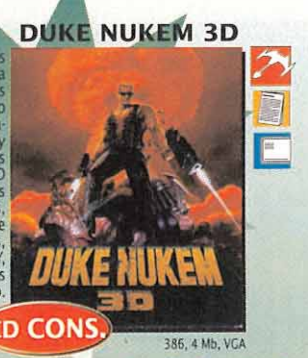
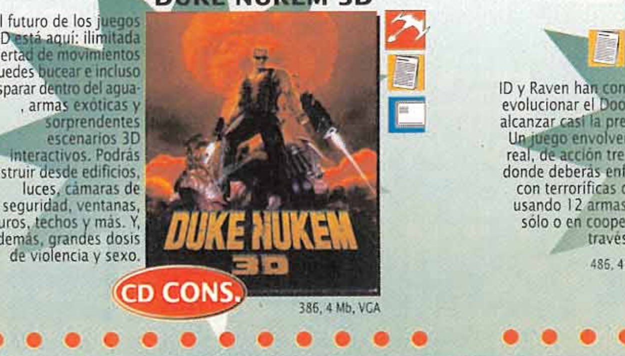





MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD CONS. — 386, 4 Mb, VGA




HEXEN

ID y Raven han conseguido evolucionar el Doom hasta alcanzar casi la prefección. Un juego envolvente, casi real, de acción trepidante, donde deberás enfrentarte con terroríficas criaturas usando 12 armas letales, sólo o en cooperación a través de red.

CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA





REBEL ASSAULT II

El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA










- **ALIEN CARNAGE** — OFERTA — CD 1.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **ALIEN ODYSSEY** — CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **AN AMERICAN TAIL** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **ARCTIC MOVES** — PC 1.795 — 286, 1 Mb, VGA
- **BATMAN FOREVER** — CD 7.495
- **BLAKE STONE** — OFERTA — CD 1.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **BRAIN DEAD 13** — CD 7.495 — 386, 4 Mb, SVGA
- **CADILLAC & DINOSAURS** — CD 5.495 — 386, 4 Mb, VGA








- **CANNON FODDER 2** — CD 1.990 — 486, 4 Mb, VGA
- **CHAOS CONTROL** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **COMIX ZONE** — CD 7.495 — PENT 8 Mb, VGA
- **CORRIDOR 7** — OFERTA — CD 2.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **CREATURE SHOCK** — OFERTA — CD 1.990 — 486, 4 Mb, VGA
- **CYBERMAGE-DARKLIGHT** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **D!ZONE (Niveles Doom)** — CD 5.450
- **DARK FORCES** — CD 7.495 — 386, 8 Mb, VGA
- **DISCOVERIES OF THE DEEP** — OFERTA — PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA






- **DRAGON'S LAIR** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DRUG WARS** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **DUKE NUKEM II** — OFERTA — CD 1.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **EARTHWORMJIM** — CD 5.995 — Windows 95
- **EXTREME NIVELES RISE TRIAD** — CD 5.450 — 386, 4Mb, VGA
- **FURY 3** — CD 8.900 — Windows 95
- **HOCUS POCUS** — OFERTA — PC Reg. 2.990 Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **ICE & FIRE** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **IRON ASSAULT** — OFERTA — CD 2.995 — 486, 4 Mb, VGA










- **JETSTRIKE** — OFERTA — CD 4.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **JUMP** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JOHNNY BAZOOKATONE** — CD 6.495
- **JUNGLE BOOK** — PC 4.995 — 486, 4 Mb, VGA
- **JURASSIC PARK** — OFERTA — CD 2.490 — 386, 4 Mb, VGA
- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **LAST BOUNTY HUNTER** — CD 6.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **MAD DOG MCCREE** — OFERTA — CD 3.990 — 386, 1 Mb, VGA










- **MAGIC CARPET 2** — CD 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **MECHWARRIOR 2** — CD 8.495 — 486, 8 Mb, VGA
- **MEGAMAN X** — CD 6.995 — 486,4Mb, VGA
- **MIMI & THE MITES** — CD 5.450 — 386, 6Mb, VGA
- **MORTAL COIL** — CD 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PITFALL** — CD 6.995 — Windows 95
- **POLICE QUEST SWAT** — CD 8.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **POWER DOLLS** — CD 6.495 — 286, 1 Mb, VGA

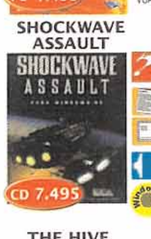








- **PRINCE OF PERSIA** — OFERTA — PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **RAPTOR** — OFERTA — CD 1.990 — 386, 2 Mb, VGA
- **RAYMAN** — CD 7.495 — 386, 4 Mb, SVGA
- **REALMS OF CHAOS** — CD 5.450 — 386, 1 Mb, VGA
- **REBEL ASSAULT** — OFERTA — CD 3.490 — 386, 4 Mb, VGA
- **RISE OF THE TRIAD** — CD 7.990 / PC Reg 7.450 / Sha 750 — 386, 4 Mb, VGA
- **ROAD WARRIOR** — CD 5.995
- **ROGER RABBIT** — OFERTA — PC 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **SEAL TEAM** — OFERTA — CD 2.990 — 386, 2 Mb, VGA











- **SHOCKWAVE ASSAULT** — CD 7.495 — Windows 95
- **SINK OR SWIN** — OFERTA — PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **SPACE ACE** — OFERTA — CD 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SPACE PIRATES** — OFERTA — CD 3.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **STROPER** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **T-MEK** — CD CONS.
- **TEKWAR** — CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA
- **TEMPEST 2000** — CD 6.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **TERMINAL VELOCITY** — CD 7.990 / PC Reg 7.990 / Sha 750 — 486, 4 Mb, VGA










- **THE HIVE** — CD 7.495 — Windows 95
- **THE MACHINES** — CD 3.995 — 486, 4 Mb, SVGA
- **THE RAVEN PROJECT** — OFERTA — CD 2.990 — 486, 8 Mb, SVGA
- **TRAUMA** — CD 5.450 — 386, 4 Mb, VGA
- **WETLANDS** — CD 6.995 — 486, 8 Mb, SVGA
- **WIZKID** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **WOLFESTEIN 3D** — PC 6.500 — 386, 1 Mb, VGA
- **XENOBOTS** — OFERTA — PC 1.495 — 386, 2 Mb, VGA
- **XENOMORPH** — OFERTA — PC 495 — 286, 1 Mb, VGA


ESTRATEGIA

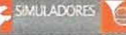
IDIOMAS

INTELIGENCIA

JUEGOS DE MESA

LUCHA

PACK

PLATAFORMAS

ROL

ARCADE

SIMULADORES
MUSICA

SHAREWARE
UTILIDADES



simuladores

EF 2000

Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.



486, 8 Mb, SVGA — CD 8.495

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

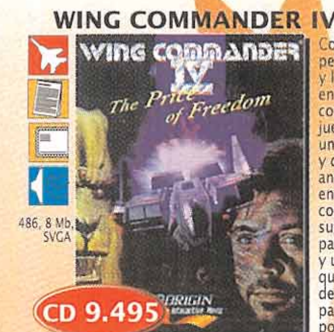
Si 26 misiones, terrenos 3D con texturas, vehículos generados con polígonos, múltiples ángulos de cámara, una fantástica intro y una sorprendente banda sonora no son suficientes para ti, prueba a admirar las increíbles vistas desde la cabina virtual del Firestorm mientras te abres paso a tiros en las más emocionantes situaciones



486, 8 Mb, VGA — CD 6.495

WING COMMANDER IV

Combinando una película de Hollywood y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, este juego te proporcionará un grado de diversión y desafío como nunca antes hayas encontrado. La confederación ha sufrido un ataque por parte de unos piratas, y una vez más tendrás que poner en juego tu destreza en el vuelo para librar una batalla por la Humanidad.



486, 8 Mb, SVGA — CD 9.495

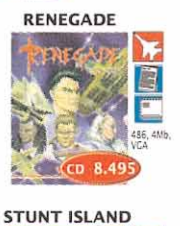
Título	Requisitos	Precio
1944 ACROSS THE RHINE	386, 4 Mb, SVGA	CD 7.995
5ª FLOTA	386, 4 Mb, VGA	CD 5.495
ACES OF THE DEEP	386, 4 Mb, VGA	CD 8.495
AIR POWER	486, 4 Mb, VGA	CD 7.495
APACHE LONGBOW	486, 8 Mb, SVGA	CD 7.495
ARMORED FIST (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 2.995
ATAC (OFERTA)	286, 2 Mb, VGA	PC 1.995
B-17 FLYING FORTRESS (OFERTA)	386, 1 Mb, VGA	CD 1.995 / PC 2.495
BLACK KNIGHT	386, 8 Mb, SVGA	CD 7.450

Título	Requisitos	Precio
DAWN PATROL (OFERTA)		CD 2.990
DOG FIGHT (OFERTA)	386, 1 Mb, VGA	PC 1.995
F-14 FLEET DEFENDER (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 3.990
F-15 STRIKE EAGLE II (OFERTA)	286, 1 Mb, VGA	CD 1.995
F-15 STRIKE EAGLE III (OFERTA)	386, 2 Mb, VGA	CD 1.995
F-19 STEALTH FIGHTER (OFERTA)	286, 1 Mb, VGA	CD 1.995
F-117 A (OFERTA)	286, 1 Mb, VGA	CD 1.995 / PC 1.995
FALCON 3.0 (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 2.490
FIGHTER DUEL	486, 8 Mb, SVGA	CD 7.495

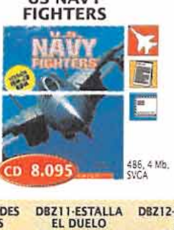
Título	Requisitos	Precio
FIGHTER WING (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 3.995
FLIGHT SIMULATOR 5.1	386, 2 Mb, VGA	CD 8.900 / PC 8.900
FLIGHT UNLIMITED	486, 8 Mb, SVGA	CD 7.495
FRONTIER ELITE II (OFERTA)	386, 1 Mb, VGA	CD 2.490
GUNSHIP 2000 (OFERTA)	286, 1 Mb, VGA	CD 1.995
HARRIER JUMP JET (OFERTA)	286, 1Mb, VGA	CD 1.995
HELLFIRE ZONE	386, 4 Mb, VGA	CD 6.495
KNIGHTS OF THE SKY (OFERTA)	286, 1 Mb, VGA	PC 2.495
M1 TANK PLATOON (OFERTA)	286, 1 Mb, SVGA	CD 1.995

Título	Requisitos	Precio
NAVY STRIKE	486, 4 Mb, VGA	CD 7.495
OVERLORD (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 1.990
PRIVATEER (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 2.990
RENEGADE	486, 4Mb, VGA	CD 8.495
RED GHOST	486, 8 Mb, SVGA	CD 6.495
SAIL 95	486, 8 Mb, SVGA	CD 8.495
SEA WOLF (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 2.990
SILENT SERVICE II (OFERTA)	286, 1 Mb, VGA	CD 1.995
SILENT HUNTER		CD CONS.

Título	Requisitos	Precio
SILENT STEEL	486, 4 Mb, SVGA	CD 6.995
SPACE SIMULATOR	386, 1 Mb, VGA	PC 8.900
STRIKE COMMANDER (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 2.990
STUNT ISLAND (OFERTA)	386, 1 Mb, SVGA	PC 2.495
SU-27 FLANKER		CD 7.495
SUBWAR (OFERTA)	386, 4 Mb, VGA	CD 3.490
SUPER VGA HARRIER (OFERTA)	386, 2 Mb, SVGA	PC 1.995
TASK FORCE 1942 (OFERTA)	386, 2 Mb, VGA	CD 1.995
TFX (OFERTA)	386, 4Mb, VGA	CD 2.990

Título	Requisitos	Precio
TIE FIGHTER	386, 2 Mb, VGA	CD 7.495 / PC 6.995
TOP GUN		CD CONS
TOWER	486, 8 Mb, SVGA	CD 10.495
US NAVY FIGHTERS	486, 4 Mb, SVGA	CD 8.095
WEREWOLF VS COMANCHE	486, 4Mb, SVGA	CD 7.495
WING COMMANDER II (OFERTA)	386, 2 Mb, VGA	CD 2.990
WING NUTS	486, 8 Mb, VGA	CD 5.495
WINGS OF GLORY	486, 8 Mb, VGA	CD 6.495
X-WING (OFERTA)	386, 2 Mb, VGA	CD 3.490 / PC 2.995

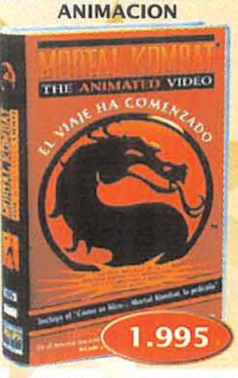




video



STREET FIGHTER II ANIMATION (OFERTA) — 2.495



MORTAL KOMBAT ANIMACION — 1.995

Título	Precio
DBZ10-LOS 3 GRANDES SUPER SAYANOS	1.995
DBZ11-ESTALLA EL DUELO	1.995
DBZ12-LOS GUERREROS DE PLATA	1.995
DBZ13 EL ULTIMO COMBATE	1.995
DBZ14-UN FUTURO DIFERENTE	1.995

Título	Precio
UROTSUKIDOJI I	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
UROTSUKIDOJI III (Episodio I)	2.495
RAMMA 1/2: EL GRAN GOLPE	2.495
YOKO DEVIL HUNTER (1 Y 2)	2.495



ANIME

Título	Precio
AVENTURA MISTICA (DBZ2)	1.995
BUBBLEGUM CRISIS	1.995
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
EL MAS FUERTE DEL MUNDO (DBZ5)	1.995
EL SUPER GUERRERO SON GOKU (DBZ7)	1.995
GARLICK JUNIOR INMORTAL (DBZ4)	1.995
GUERREROS DE FUERZA ILIMIT. (DBZ9)	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
LA BELLA DURMIENTE CASTILLO (DBZ3)	1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON (DBZ1)	1.995
LA SUPER BATALLA (DBZ6)	1.995
LOS MEJORES RIVALES (DBZ8)	1.995
LUPIN III	2.995
MACROSS II	2.995
MACROSS II 2 (EP. 3 Y 4)	2.995
MACROSS II 3 (EP. 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GODDESS! (1 Y 2)	2.995
OH MY GODDESS! (3 Y 4)	1.995
OH MY GODDESS! ESPECIAL	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2 2: AGUA PARA RANMA	1.995
RANMA 1/2 3: AKANE Y HERMANAS	1.995
RANMA 1/2: BUSCANDO A SHAMPOO	2.495
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995
GREEN LEGEND RAN 1	1.995
GREEN LEGEND RAN 2	1.995
HEROES DE LA GALAXIA	2.495
LOVE CITY	2.995
MOLDIVER (EP. I & II)	2.495
TENCHI MUYO	2.495
UROTSUKIDOJI III - EP. 2	2.495
URUTSUKIDOJI III - EP. 3	2.495
URUTSUKIDOJI III - EP. 4	2.495

CARTOONIA

Título	Precio
ARION	2.995
CITYHUNTER	1.995
CITYHUNTER 2	1.995
DIGITAL DEVIL STORY	2.495
DOUBLE DRAGON	2.495
EL GIGOLO	1.995

MANGA

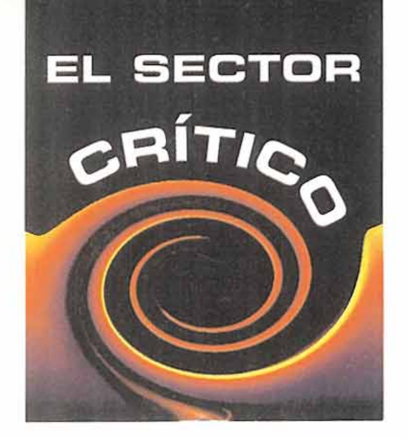
Título	Precio
3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS (PARTE 2)	1.995
APPLESEED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINIUN TANK POLICE 2 (ACT. III, IV)	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS II	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS III	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS IV	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 2 (DIANA RIS.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 3 (BOSQUE SIR.)	1.995
EL MUNDO DE RUMIKO 4 (MARIS)	1.995
EL VIENTO DE AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13	2.995
GUYVER (DATA 1)	1.495
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 3	2.495
LA LEYENDA DE LOS 4 REYES	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MEGAZONE 23	2.995
MONSTER CITY	2.995
NEW DOMINION TANK POLICE (ACTO V)	1.495
NEW DOMINIUN TANK POLICE (ACTO VII)	1.495
NEW DOMINIUN TANK POLICE (ACTO VIII)	1.495
ODIN	2.495
PATLABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
PROYECTO A-KO 2	1.995
PROYECTO A-KO 3	1.995
RG VEDA	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
SPACE ADVENTURE COBRA	2.995
TOKYO BABILON	2.495
TOKYO BABILON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	1.995

STRONG VIDEO

Título	Precio
A BETTER TOMORROW	2.995
BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA CHIDORA	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHED	2.995
HARD BOILED	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LAS AV. SECRETAS DE TOM THUMB	1.995
LEPRECHAUN	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK	2.995
NEKROMANTIK 2	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO II, APOTEOSIS FINAL	2.995
TETSUO, EL HOMBRE DE ACERO	2.995
VIOLENT COP	2.995

X-MEN

Título	Precio
X-MEN 1: NOCHE DE LOS CENTINELAS	1.495
X-MEN 2: MAGNETO Y REUNIONES	1.495



¿Cuando... se establecerá un estándar de vídeo que unifique la variedad de formatos existentes, MPEG, MOV, AVI, FLI?

¿Qué... ocurrirá cuando surja un ordenador al que el campeón del mundo de ajedrez no consiga llegar a ganar?

¿Por qué... no se incluyen los manuales de los juegos como ficheros README como ya hemos visto en algún programa, que además incluye tutoriales interactivos?

¿Cuánto... tendremos que esperar para que un juego que ocupe uno o varios CDs esté lleno de códigos y no de imágenes de vídeo y pistas de audio?

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

Nuestro amigo de **Zaragoza**, **Carlos Antonio Broto**, dice que se ha quedado sin neuronas de pensar algunas cosas para las que pide explicación. ¿Alguién le le puede ayudar? Estas son sus preguntas sin respuesta:

¿Por qué debemos esperar tanto tiempo para disfrutar en nuestro país de un juego que lleva meses en el mercado americano e inglés?

¿Por qué hay compañías que a veces –de vez en cuando– se permiten el lujo de traerlos a España, pero a precios exagerados –entre 7.000 y 10.000 pesetas– y ni siquiera las instruciones están en castellano?

¿Por qué las traducciones de los juegos dejan tanto que desear e incluso llegan a estropearlos, y los doblajes, que se supone deberían hacer el juego más ameno, llegan a hacerlo insoportable hasta el punto de parecer que se han doblado de mala gana?

Y de un indignado por el software, pasamos a otro por el hardware. En concreto, **David Nuevo Cañamares**, de **Madrid**, que sufrió una desagradable experiencia al adquirir su ordenador:

Me compré un ordenador y tardaron 38 días en dármelo, sin querer devolverme la señal, vendiéndome otros componentes a los anunciados –publicidad engañosa– y con instrucciones íntegramente en inglés, por no hablar del servicio recibido.

Para colmo, y después de la primera semana, se me rompe el ordenador y tardan quince días en repararármelo. Por eso he denunciado el caso en la oficina del consumidor donde al parecer no era el único con problemas con esa empresa. Por eso os digo que tengáis cuidado con lo que compráis, y de paso denuncio la política de algunas empresas para incrementar sus beneficios a costa de vender productos mediocres y dar un pésimo servicio.

Ya sabeís, vigilad que vuestra inversión en informática os reporte beneficios, y no quebraderos de cabeza como a David. Hasta el mes que viene, y escribid mucho.

Para participar en esta sección mandar vuestras cartas a:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS, 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

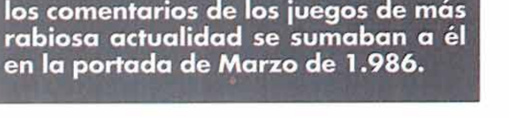
No olvidéis indicar en el sobre la reseña EL SECTOR CRÍTICO

HACE 10 AÑOS...

HUMOR por ventura y Nieto



...os ofrecíamos un mapa completo de uno de los arcades más impactantes del momento: «Saboteur». Un análisis a un solicitado copiador, «Multicopy», los trucos del Código Secreto, y los comentarios de los juegos de más rabiosa actualidad se sumaban a él en la portada de Marzo de 1.986.



LO PEOR DEL MES

El enésimo retraso en el lanzamiento en nuestro país de la consola Ultra 64 de Nintendo –ahora Nintendo 64–, cuya nueva fecha de salida es el 30 de octubre, eso si no lo vuelven a retrasar. Será para ponernos a todos los dientes largos...

FORMIDABLE...

... que las compañías sigan manteniendo su política de diversificación de lanzamientos como ya os contábamos en el número pasado. Pues este mes han surgido nuevos ejemplos.



Psygnosis, y por tanto Sony, está versionando grandes éxitos como «Wipeout» o «Destruction Derby» para Sega Saturn, la gran competidora actual de PlayStation. ¿Es una hábil estrategia comercial, o está tirando piedras contra su propio tejado? Quien sí que lo tiene muy claro es Namco, autor de recreativas de gran renombre como «Tekken», «Rave Racer» o «Air Combat 22», algunas de las cuales van a comenzar a ser adaptadas para PC, y que podrán ser usados con la tarjeta específica correspondiente que fabrica NEC y que incorpora un revolucionario chip. Está visto que todos se dan cuenta del enorme potencial de los compatibles como soporte de videojuegos, y como ninguno quiere perder su pedazo de mercado, en los próximos meses veremos florecer multitud de tarjetas 3D destinadas a juegos de PC.

LAMENTABLE...

... que las distribuidoras en España se preocupen tan poco de ciertas cuestiones de marketing en sus juegos que allende nuestras fronteras se llevan con mucho mimo. En UK o USA se da la circunstancia de que muchos incluyen en el embalaje del mismo ciertos regalos



relacionados con el juego en sí, o bien cupones de oferta para comprar un libro o un juego de tablero en el que el juego se inspira, y últimamente también descuentos al para adquirir libros de pistas. Por poner un ejemplo, un simulador de vuelo, en su edición inglesa, ofrece entradas para el Imperial War Museum de Londres; y ciertas aventuras y juegos de rol, pues hemos encontrado varias, incluyen un libro completo junto al juego, en un esfuerzo comercial considerable. En fin, por ahora tendremos que conformarnos con lo que hay, y cruzar los dedos para que no nos recorten excesivamente los manuales, e incluyan mapas y tablas aunque sea en materiales de peor calidad que los originales.



Ese oscuro "Object" del deseo

A uno, de vez en cuando, y dado que, aunque no lo parezca, tiene su corazoncito y algo de imaginación, le gusta fantasear, y ponerse a soñar con las doradas épocas de un futuro perfecto.Uno gusta de imaginar un mundillo del soft y el hard, ideal, en el que todo fuera maravilloso para el usuario, donde aquello que más de uno, dos y tres prometen –como los políticos, pero, dado que estamos en plena vorágine electoraloide, donde todo vale, mejor será no entrar en terrenos peligrosos; terrenos en los que cierta gente está más que sensibilizada e irritada por sus ideales, y dispuesta a insultar y partirle la cara a alguien, por una incapacidad manifiesta de poseer un mínimo sentido del humor y compresión de la ironía (esto lo entenderá, al menos, un lector, que ya sabrá que, quien se pica...)– se convirtiera en una maravillosa realidad..., el país de Jauja del ocio electrónico.

Pero, para nuestro infortunio, al abrir los ojos y echar un vistazo a todo lo que nos rodea, la caída contra el suelo de la cruda realidad resulta en un impacto tan brutal como descorazonador.

Uno gusta, sin embargo, de ojear ciertas publicaciones que no se suelen guiar en su línea editorial por intereses excesivamente mezquinos –extranjeras, por supuesto; y no siempre relacionadas con el software–, que van un paso más allá de donde los demás sólo podemos encontrarnos en ensoñaciones delirantes, abriendo los ojos al lector para que contemple una deslumbrante promesa de futuro.

Por eso, este mes no me es posible dar más caña de la estrictamente necesaria, a nadie en particular, y me dedicaré a rogar encarecidamente a todo aquel que le sea posible, que se haga con el ejemplar del mes pasado de la publicación más emblemática de la nueva cultura digital. Wired, por supuesto.

En portada aparece lo que interesa, y que hace referencia a una entrevista con uno de los mayores genios conocidos relacionados con el mundo de la informática de finales de siglo –no, por favor, que nadie piense que hablo del pazguato de Bill Gates, por mucho que disfrute con su Windows 95, más que un onanista compulsivo en un Peep Show–.

El genio, Steve Jobs.

Steve Jobs y su genial amigo Steve Wozniak, se sacaron de la manga, siendo aún unos chavales y trabajando a ratos perdidos en un garaje, el primer ordenador Apple –gracias al invento, de hecho, fundaron Apple con un puñado de dólares prestados, debiéndose el nombre de la compañía a que tras la casa de Jobs había un huerto de manzanos–. Cuando podían haberse convertido en multimillonarios, sin dar un palo al agua, tras la aparición del primer Mac unos cuantos años después de la fundación de Apple –y eso que Jobs es mucho más hombre de negocios de lo que nunca fue ni será Wozniak–, lo que de verdad les ha gustado ha sido investigar continuamente y arriesgarse. Eso llevó a Jobs, por ejemplo, a fundar PiXar con John Lasseter –que, por cierto, se paseó por Madrid a mediados de Febrero para promocionar «Toy Story»–, y a, que es lo que interesa, desarrollar, con las miras puestas en Internet –¡¡Cielo Santo, la red, el tema más "in" del momento!!..., y sobre el que se dicen todo tipo de salvajadas, puntualicemos–, "Objects".

Porque uno gusta de soñar. Y gusta de admirarse ante la preclara condición mental de gente como este buen señor, capaces de levantar un imperio de la nada –para que, a cambio y en señal de agradecimiento, le den la patada de su propia empresa, ya que no era lo bastante rentable para el negocio–, que anticipa, en al menos una o dos décadas, el futuro de la red, en el que asegura que, en gran parte gracias a Objects –una especie de constructor de aplicaciones específicas, mediante el uso de pequeños programas que intercambien información entre sí y se acoplen unos a otros–, cada usuario podrá disponer en su ordenador personal de todo un servidor que se comunique con una fluidez inusitada con todo tipo de terminales, intercambiando cantidades ingentes de megas y gigas de datos, en pocos segundos.

Y cuando lee que Jobs dice –y se empieza a estar de acuerdo con él– que, actualmente, estamos en la "Edad Oscura" para los ordenadores personales, y que ésta se extenderá por al menos diez años hasta que desaparezcan, tal y como hoy los conocemos, sabe que, al menos, hay una persona que es capaz de comprender sus lamentos y compartir sus esperanzas.

Lo mejor de todo esto es que el amigo Jobs no es alguien que viva de ilusiones ni castillos en el aire –como otros sujetos universalmente conocidos, que parecen más bien charlatanes del viejo oeste vendiendo la medicina milagrosa que lo cura todo–, sino que tiene los pies en la tierra y sabe de lo que habla. Se preocupa por el usuario, en una palabra.

Aquí, esa sana costumbre se ha ido perdiendo poco a poco, y es el propio comprador quien se tiene que sacar las castañas del fuego, él solito, en la mayoría de las ocasiones. Y no hablemos, si se interesa mínimamente, en este país, por algo con una posibilidad de futuro.

La vida del usuario, actualmente, no es mala del todo, pero es dura. Y quizá, sólo quizá, dentro de unos años, se encuentre un "object" que dé sentido a esa existencia. ¡Quién sabe!



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT.	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO (*)	OTROS
ALIEN VIRUS	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	28 - 48 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, RAT	SB	------------------
APACHE LONGBOW	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/90	8 MB	30 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, GR, RL	THRUSTMAST.
BAD MOJO	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	20 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, RAT	TODAS	COMP WIN95
BATMAN FOREVER	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	35 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR, RL	COMP WIN95
CRUSADE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (550 KB BASE)	9 - 22 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, RL	------------------
CYBERMAGE	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/90	8 MB	4 MB	VGA / SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	SB, GR, RL	------------------
DARKSEED II	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	20 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, TECL.	TODAS	COMP WIN95
DUNGEON MASTER II	DISCO, CD	CD	386DX/25	486DX/33	4 MB	23 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	AD, SB, GR	------------------
EF 2000	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (500 KB BASE)	7 - 60 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, GR, RL	CASCO R.V.
ENTOMORPH	CD (WINDOWS)	CD	486DX/66	PENTIUM/90	8 MB	25 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	COMP WIN95
EXTREME RISE OF THE TRIAD	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	18 MB	VGA	DOBLE	TECLADO, PAD	AD, SB, GR, RL	RED, MODEM
GRAND PRIX MANAGER	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM)	5 - 36 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
I HAVE NO MOUTH,...	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	15 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, TECL	SB, GR, RL	------------------
MILLENNIA	CD	CD	386SX/33	486DX/33	8 MB (6 MB LIBRE)	5 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN, TECL.	SB, GR, RL	2X RECOM.
MORTAL COIL	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/90	4 MB (8 MB RECOM.)	10 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, MIDI	RED
NBA LIVE 96	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (400 KB BASE)	2 - 180 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR	GRAVIS GRIP
PANZER GENERAL II	CD (WINDOWS)	CD	486DX/66	PENTIUM/90	8 MB (12 MB RECOM.)	6 - 35 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
PC CALCIO 4.0	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	25 MB	VGA	SIMPLE	TECL, RAT, PAD	SB	8 MB RAM REC
REBEL ASSAULT II	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/75	8 MB	1 MB	VGA / SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB, GR	COMP WIN 95
RED GHOST	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (500 KB BASE)	1 - 15 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, JOY	SB, GR, RL	------------------
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	DISCO, CD	DISCO	386DX/25	486DX/33	4 MB	20 MB	VGA	NO	TECL, JOY, PAD	SB, GR, RL, MIDI	------------------
SHOCKWAVE ASSAULT	CD (WIN 95)	CD	486DX/66	PENTIUM/90	8 MB	10 MB	SVGA (1-2 MB)	DOBLE	TECLADO, JOY	TODAS	------------------
TEMPEST 2000	CD	CD	386DX/40	486DX/33	2 MB (550 KB BASE)	2 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO, JOY	AD, SB, GR, RL	SERIE
TOP GUN	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/100	8 MB (428 KB BASE)	22 - 145 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, JOY, PAD	SB, RL, MIDI	SERIE, MODEM
TRAUMA	CD	CD	386DX/40	486DX2/66	4 MB	2 - 155 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO, PAD	SB	------------------
WARHAMMER	CD (WIN 95)	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	27 - 112 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	------------------
WING COMMANDER IV	CD	CD	486DX4/75	PENTIUM/90	8 MB (400 KB BASE)	30 MB	VGA / SVGA	DOBLE	RAT, PAD, JOY	SB, GR, RL	THRUSTMAST.
ZONE RAIDERS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	7.5 - 85 MB	VGA / SVGA	DOBLE	TECL. PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	THRUSTMAST.

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI